BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

MATERIAL COLLECTION

ブレイブルー コンティニュアムシフト 設定資料集

～Prologue～

その昔、「黒き獣」と呼ばれる謎の生命体が突如として現れた。
圧倒的な力を持ち、当時の兵器も効果がない「黒き獣」に対し、
人類は為す術もなく殺され、人口は激減していった。人類は絶滅の危機に瀕していた。

そんな折、六人の英傑が現れた。
彼らは古の力「魔術」を人類に伝え、人々はそれに「科学」を融合させ新たなる力「術式」を完成させた。
「術式」を得た人類は、六人の英傑とともに「黒き獣」に対して反撃を開始し、激しい戦いの果て、
ついに「黒き獣」を打ち倒すことに成功した。

この戦いは「第一次魔道大戦」と呼ばれ、彼ら六人の英傑は「六英雄」として後世まで語り継がれる存在となった。

「黒き獣」を打ち倒し、喜びに沸きかえる人類であったが、事態は喜ばしいものばかりではなかった。
倒した「黒き獣」の躯から黒い霧が無尽蔵に溢れ出し、瞬く間に地表を覆ってしまったのだ。
「魔素」と呼ばれるこの黒い霧は、多量に摂取すると人体に悪影響を及ぼす有害な物質であることが判明。
人類は有害な霧に覆われた地表を避けるため、山間部を階段状に切り拓き
「階層都市」と呼ばれる集落を形成して、移住を開始した。

また、時を同じくして人類が「術式」を行使するために大量に作成された
「魔道書」を管理する「世界虚空情報統制機構（統制機構）」が設立された。
やがて、統制機構は多くの「魔道書」を有する優位性を利用して、世界を統治するようになっていった。
「黒き獣」との戦いで半数以上が死滅した人類は、新たな力と統治者を得て、急速に復興を成し遂げていった。

統制機構の統治開始から数十年の月日が流れた頃。
「術式」は人々の生活に深く根付き、必要不可欠なものとなっていた。
しかし、「術式」の効果は先天的に備わった個人の能力によって左右される。
高い術式能力を有する人々を優遇するという統制機構の政策は、人々に格差と統制機構に対しての不満を生み出してしまった。
程なくして、統制機構の統治管理下であった「イカルガ連邦」が独立を宣言。
統制機構とイカルガ連邦は真っ向から対立し、「第二次魔道大戦（イカルガ内戦）」が勃発した。

人類同士による術式を用いた初めての戦争。
戦争はイカルガ連邦の敗北、そして壊滅によって終結した。
統制機構はさらに発言力を強め、人々の心に「刃向かう者は完膚無きまでに殲滅する」という徹底した姿勢を見せつけたのであった。

それから数年後。
絶対的な権力、統治力を維持する統制機構に対して反逆を行う者が現れた。

「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」

後にSS級の賞金首として統制機構の指名手配リストNo.1となった彼は、一国の軍隊に匹敵する軍事力を有するといわれる統制機構の各支部に対し、単独で闘いを挑み、次々と壊滅させていった。

彼は各地の統制機構地下深部に存在する「窯」を破壊していく。目的は不明。

「第十三階層都市カグツチ」の統制機構支部を壊滅させ、
「窯」を破壊し、一定の目的を遂げたラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ。
しかし、彼の真の目的は未だ遂げられてはいなかった。

真の敵——六英雄の一人「テルミ」の復活を察知した彼はカグツチの地で静かに時を待っていた。

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT MATERIAL COLLECTION
ブレイブルー コンティニュアムシフト 設定資料集

CONTENTS

本書に掲載している設定資料について
本書は『ブレイブルー コンティニュアムシフト』、及びアーケード版『ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ』の設定資料をまとめた資料集です。前作『ブレイブルー カラミティトリガー』と重複する設定資料についてはページの都合上、一部を除いて割愛しております。前作の資料は「ブレイブルー設定資料集」（弊社刊）に収録されておりますので、ご了承ください。

Official Short Story

オフィシャルショートストーリー

「TRIGGER SHIFT」

作：駒尾真子　原案：森 利道［アークシステムワークス］

本書のために書き下ろされたオフィシャルショートストーリー。
『ブレイブルー カラミティトリガー』から『ブレイブルー コンティニュアムシフト』へ、
確率事象の世界へ舞台を移したキャラクターたちの一日を追う。

長い長い階段が、深い深い闇の奥へと続いていた。
確かなのは足元にある硬い石階段と、その冷たさばかり。
辺りは色濃い闇に埋め尽くされていて、その向こうになにがあるのか、なにかあるのか、気配さえも窺えない。
そんな長い階段を一段一段確かめるように、黒いドレスの少女、レイチェル＝アルカードが下りていく。
ふたつに束ねた美しい金髪を揺らし、赤い瞳で真っ直ぐ前を見据えた彼女の横顔は驚くほどに白く、常人とは違う浮世離れした色をしていた。
それもそのはず。彼女は人間よりも遥かに永い時を生きるヴァンパイアなのだから。十と少し程度の歳に見える子供の姿をしてはいても、レイチェルは外見よりも遥かに長い年月をこの肉体と共に過ごしている。
普段なら、こんなふうに階段を自らの足で下りることなどない。レイチェルは風を操る。風に舞う薔薇の花弁がごとくふわりと浮かび、一息に下りてしまう。
けれどこの場所だけは、そうしない。ここはレイチェルにとって特別だ。
居城であるアルカード家の、地下深くに設けられた空間。ここはレイチェルを生み出した父、今は亡きクラヴィス＝アルカードが最期に残した場所だった。
階段が終わると、今度は長い廊下が闇の先へと続く。廊下には幾重にも重厚な扉が設けられていたが、今はそのすべてが口を開き、無防備な姿を晒している。
レイチェルはまた己の足で歩く。まるで父の軌跡を辿ろうとするかのように。
やがて突き当たった廊下の奥にあったのは、これまでくぐってきた重々しい扉とは打って変わった質素な木製の扉だった。
力なく半開きになった扉の奥には、入り口に似合いの簡素な小部屋がひとつあるだけ。室内は暗闇で満たされ、扉の隙間から中を覗くとそのまま深い闇に引きずり込まれてしまいそうな錯覚を抱く。
レイチェルは部屋には入らず、見るからに脆そうな木の扉にそっと触れた。いたわるように、優しく。
かつてこの扉には、クラヴィスによる強固な封印が施されていた。中になにが封印されていたのか、なぜ父が封印したのか。誰がその封印を解いたのか、なぜ封印を解いたのか。レイチェルはすべて知っていた。
その結果、どんなことが起こったのかも。
「……本当にこれで良かったのかしら、お父様」
約百年、問い続けた。その答えは今も出ていない。今後出るとも思えない。そもそもレイチェルには、どうすることもできないのだから。
「——レイチェル様。こちらでしたか」
思案の海に浸るような短い沈黙を、後方からやってきた男の声が緩やかに破った。
レイチェルは首を捻るようにして振り返る。
立っていたのは白い髪と髭を生やした初老の男、執事のヴァルケンハイン＝R＝ヘルシングだった。ドレス姿のレイチェルと並んでも違和感のない上品なバトラースーツを着てはいるが、その肉体は老いた外見に似合わぬ屈強さを匂わせる。
彼もまた人間ではなく、人よりも強靭な肉体を持つ狼男だ。
狼男という粗暴な響きにはまた似合わぬ洗練された所作で、手にした骨董品のランタンをかざしレイチェルの足元を照らすと、ヴァルケンハインは静かに問うた。
「クラヴィス様のことを……お考えでしたか」
「……ええ」
レイチェルはまた扉に向き直ると、その扉に語りかけるように小さく微笑した。
「お父様は薔薇が好きだったわね。今のこの城の庭を見たら、なんて言うかしら」
クラヴィスがアルカード家当主であったころ、城の庭は主が衰えるにつれて廃れ、荒れていった。
レイチェルが当主となった現在、庭は若返り、毎日かぐわしい香りを漂わせながら大輪の薔薇を咲かせている。
「きっとお喜びになったことでしょう」
ヴァルケンハインもまた穏やかな微笑と共に答えた。
レイチェルの白い指が扉の乾いた木肌を撫でる。
「私の城の薔薇を眺めながら、お父様と一緒にお茶がしてみたかったわ。ヴァルケンハインの淹れた紅茶と……そうね、なにか焼き菓子でも添えて」
「クラヴィス様は紅茶に蜂蜜を入れて飲むのがお好きでしたから、お庭の薔薇でローズティーにするのはいかがでしょう。お菓子は甘さを控えたものにいたしましょうか」
「ふふ、そうね。もしそんなことができたなら……」
ふ、と。レイチェルは赤い瞳に物憂げな影をよぎらせた。幼い容姿にそぐわぬ艶やかな気配で、浅くため息を漏らす。
「そのときは聞いてみたいものね。どんな思いで、なにを託すつもりで……お父様は私を生み出されたのかを」
そして自分は、その期待に応えられているのかを。
それは決して届かぬ思い。決して叶わぬ願い。けれどここにいると、呆れるほど優しかったクラヴィスの穏やかな微笑を近くに感じられる気がした。少なくとも、レイチェルには。
「クラヴィス様は、最後の最後までレイチェル様を気にかけておられました」
明かりを携えたヴァルケンハインが、落ちついた声色で穏やかに語りかける。小さな主人の背を見つめる眼差しは見守るようでもあり、力強く支えるようでもあった。
「私もこの命が尽きるその瞬間まで、レイチェル様をお傍でお守りする所存でございます。たとえレイチェル様がどのようなご決断をなされたとしても」
その言葉が決して口先だけのものではなく、そうありたいという理想でもないということを、レイチェルはよくわかっていた。
「ありがとう。ヴァルケンハイン」
素直に心からの謝礼を口にして、レイチェルは扉に触れていた指で長い金髪を梳いた。
そのときだ。
突然、ヴァルケンハインとレイチェルを鋭い耳鳴りが襲った。
「っ……これは」
耳元に手をやるヴァルケンハインの傍らで、レイチェルは形のいい眉をわずかにひそめ、顔を上げた。
この気配。間違えようもない。
「……タカマガハラが呼んでいるわ」

第十三階層都市カグツチ。
二二〇〇年という新たな年を迎えたばかりのこの都市は、新年の祝賀とはかけ離れた空気の中にあった。
大晦日にあたる昨日の夜、カグツチの中心で街を見下ろすように建っていた『世界虚空情報統制機構』のカグツチ支部が、テロ事件によって爆破されたのだ。
犯人はラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ。これまでにも各地の世界虚空情報統制機構の支部を破壊してきた指名手配中の大悪党で、「死神」とも呼ばれている男だ。
爆破事件当日のラグナ＝ザ＝ブラッドエッジの目撃談は相次いでおり、いわく、





『ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジがカカ族の小娘と一緒に、爆破テロの相談をしていた』
『空に大きな魔法陣を見た、ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジの術式に違いない！』
『テロに使われた爆弾が、街中にも仕掛けられているらしい』
『死神の目的は世界征服だ！』
　などなど、内容も信憑性も錯綜していた。
　情報の混乱は人の混乱を誘い、人の混乱はさらなる情報の混乱を招く。
　それは爆破テロ事件の二次被害を手ひどく受けた下町、オリエントタウンにおいても同様で、事件直後から行方不明となった死神ラグナへの恐怖や、一夜明けても判然としない被害状況に、人々の不安は募る一方だった。
「はい、これでもう大丈夫」
　そんな混乱するオリエントタウンの一角にある小さな病院で、女医ライチ＝フェイ＝リンはまさに目が回るほどの忙しい年明けを過ごしていた。
　テロ事件によってあちこちで建物の倒壊が起こり、多くのケガ人がライチのもとに運ばれてきていた。すでに院内の備品も底をつき、今は近所の家々から持ち寄ってもらったり、近くの薬局から商品を借りるなどして対応している。
「これが痛み止めの薬よ。四、五日はなるべく歩き回らないで、安静にしていること」
　そう言ってライチは、患者の男に柔らかく微笑みかける。
　ライチの病院にやってくる患者にとっては、彼女の笑顔こそが一番の薬だ。医師とは思えぬ豊満な肢体、高くまとめ上げてなお艶やかな黒髪。魅惑的なところを数えればきりがないが、なにより誰でも受け入れてくれるその笑顔が見る者を元気づけてくれる。
　処置が終わると、今度はすかさず診察室の隅から人影が滑り込んできた。今は滅亡したイカルガ連邦に古く伝わる、忍装束に身を包んだ男だ。
　忍装束の男は身を低くさせると、軽々と男性患者を背負う。
「ではライチ殿、この方をご自宅までお運びして参ります！」
「お願いね。気をつけて」
　外は瓦礫だらけで、車椅子を使うには少々危険だ。そのためまともに歩けない患者らは、忍たちが背負って家まで送り届けていた。
「お任せあれ！　風のごとく迅速にお届けいたします！」
「風のごとくはいいから、安全にね」
「承知つかまつりました、ライチ殿。では御免！」
　忍装束の男は威勢もよく、患者を連れて病院を飛び出していく。
　見れば院内でも、同じように忍装束を着た男たちがケガ人を搬送したり、荷物を運んだりとせわしなく動き回っていた。彼らはイカルガからやってきた忍たちだ。縁あって、今はライチの手伝いや街での救助活動を買って出てくれている。
「ふう……さすがに疲れてきたわね」
　重症人のピークも乗り越え、院内はいくらか落ちついた雰囲気になってきた。
　ライチは思わずため息をついて、カルテを片付けながらぐるりと首を回した。

ケガ人の搬送が始まったのは夜も明けきらない頃から。それからずっとライチはまともに飲み食いもせずに働き通しだった。体力には自信があったが、さすがに堪える。
(爆破テロ事件……か。昨日のことを、そんな単純な言葉で片付けていいのかしら)
二一九九年、最後の日。つまり昨日は、カグツチのほとんどの住人が知らないところで、実に多くのことが起こっていた。
ライチとてその全貌は知らず、ほんの一端を垣間見たにすぎない。けれどそれだけでも、思わずにはいられない。
爆破テロはすべての始まり、ただのきっかけにすぎなかったのではないだろうか……と。
なにかとても……大きなことが起ころうとしている気がする。
そしてその渦の中に、自分は身を投じるかもしれない。なぜならこの事件のやはり一端には、古い知り合いが関わっているかもしれないから。
「ライチ先生ーっ、薬と包帯、山ほど分けてもらってきたよーっ！」
つい物思いに浸りかけていたライチの思考を、はつらつとした少女の声が遮った。
ライチは、はっと顔を上げる。助手として働いてくれているリンファが、小柄な体と同じくらいの大きさの紙袋を抱えて、小走りに戻ってきていた。
どさりと重たげな音をたてて、リンファは運んできた袋を診察室の棚の前に置く。
「ありがとう、リンファ。助かるわ、落ちついたらお礼に行かないと」
ライチがリンファの持ってきた荷物に歩み寄ると、その隣にも荷物を満載に詰め込んだ木箱が並べて置かれた。中身は消毒薬をはじめとする、重たい薬の瓶や箱だ。
運んできたのは奇妙な姿をした少女だった。背丈や体付きはリンファより少し年上の少女らしいが、顔は影色の面をつけているかのように暗く、輪郭が判然としない。そのくせひどく愛嬌のある笑顔を浮かべ、頭には大きな三角の耳が飛び出し、尻からは長い尻尾が生えている。
彼女はカグツチの下層に住まう風変わりな一族、カカ族の少女で、タオカカといった。
「ふにゃ〜、重かったニャス〜。乳の人、タオもうお腹ぺっこぺこニャスよ〜……」
荷物を置いた勢いでそのまま床にべしゃりと潰れ、タオカカは憐れっぽい声で情けを乞う。
ライチは思わず噴き出した。どんな非常事態にあろうと、タオカカだけはいつでも自然体だ。
「そうね、タオにはたくさん手伝ってもらったもの。リンファ、悪いんだけど、タオになにか食べさせてあげて」
「はーい。でもライチ先生の分も作るから、ちゃんと食べてよね」
「え？　でもまだ患者さんが……」
「だーめ！　患者さんも大事だけど、先生が倒れたら元も子もないんだよ。食べてる間は、ボクが対応するから！」
反論は認めない、とばかりに言い切ると、リンファは台所に消える。
ライチは、床に転がったまま「飯ニャス、飯ニャス」と歌っているタオカカを見て、それから肩をすくめ苦笑した。苦労ばかりかけるのは申し訳ないけれど、確かにリンファの言うとおりだ。
「さて、じゃあ食事を用意してもらっている間に、ひとりでも多く診てしまわないとね。タオ、手伝ってくれる？」
ライチが患者を呼びに、待合室への扉を開けたときだった。
「先生、大変だ！！」
病院の玄関から、緊迫した声が聞こえてきた。
ライチは血相を変えて飛び出す。玄関の外には院内にいた患者や通行人が集まっており、その輪の中心に見覚えのある男が力なく座り込んでいた。
鎧のような筋肉質の体にイカルガの忍装束。背には物々しい巨大な釘を背負い、額にはバツの形に刻まれた傷跡。イカルガの忍者、シシガミ＝バングだ。
「うニャっ！？　むさい人、ボロボロニャス！」
ライチに先んじて飛び出したタオカカが、耳と尻尾をピンと立てて目を丸くさせる。
院内で手伝いをしていた忍びたちもそれに続き、意識のないバングを見るや悲壮な声を上げて泣きついた。
「お頭ーーーっ、しっかりしてください、お頭！！」
「イカルガを復興させようって……俺たち誓ったじゃないですか！」
「死んだら駄目だぁぁぁぁっ！」
「大声で騒がないの！　ちゃんと息してるから、落ちついて」
わんわん喚く忍たちを掻き分けて、ライチはバングの前に膝をつくと頬を軽く叩いた。
「バングさん。バングさん、聞こえる？」
昨日の昼間にライチが会ったときとはそんなこともなかったのに、ぐったりと病院の壁に背を預けるバングはまさに満身創痍だ。
とても自力で動ける状態ではなく、意識があるとも思えない。にもかかわらずライチの声にバングは瞼を震わせ、薄っすら目を開けた。
「ラ……ライチ、殿……？」
「よかった、意識はあるのね。もう大丈夫、すぐに中で治療を……」
「おお、なんとライチ殿が拙者の目の前に……。まさかこんな夢のようなことが、はっ、これがもしや極楽浄土の入り口でござろうか……っ！？」
「もう、しっかりしなさい！　極楽でも天国でもありません、オリエントタウンです！」
縁起でもないと、ライチはケガ人であることを一瞬忘れて、バングの額をぺちんと手の平で打った。
さして強い力でもなかったが、気が抜けたのかバングは再び気を失う。
「それだけ元気があるなら、大丈夫そうね。すぐに手当てするから、中に運んで」
ライチの声に忍たちが、見事な連携でバングの体を診察室に運び込む。続いて中に入ろうとしたライチは、ふと足を止めて周囲にいた通行人に声をかけた。
「そうだわ、誰があの人を運んできてくれたの？　状況を聞きたいんだけれど……」
「いや、それがなぁ」
周囲にいた男たちが、困ったように顔を見合わせた。
「あの忍者の兄ちゃんをここに置いて、すぐにいなくなっちまったんだよ。赤い肌の、ものすごくでかい大男だったんだが」
「赤い肌の……大男？」
ライチの顔色が変わる。そう聞いて思いつく人物はひとりしかいない。
(まさか……)
いないとわかって、周囲を探す。けれどやはり目当ての人影は見当たらなかった。
そのうちに院内からリンファに呼ばれ、ライチは服の長い袖と裾を翻すと急いで診察室へと戻っていった。

ライチ＝フェイ＝リンの病院前が一時騒がしくなり、やがて収まるのを、少し離れた物陰から見守る巨大な人影があった。
人間離れした巨躯は異様に赤く、厳めしい容貌はまるで鬼のようだ。世界虚空情報統制機構に対立する組織集団『第七機関』に属するサイボーグ、TR0009テイガー。その外見から通称、赤鬼と呼ばれている。
シシガミ＝バングが院内に運び込まれたの

を見届けると、テイガーは巨体に似合わず静かに踵を返した。
「やれやれ、あの男もタフだな……」
オリエントタウンを歩きながら呆れたように呟く。あの状態ですぐに意識を取り戻せるとは驚きだった。二、三日は生死の境をさまようだろうと思っていたのに。
と、そこへ小さな電子音が届く。テイガーは足を止めると耳元へ手をやった。通信だ。
『テイガー』
聞こえてきた声は、テイガーと同じく第七機関に所属する科学者で、テイガーにとっては上司にあたる博士、ココノエだった。
耳内部に組み込まれた通信システムが、電子ノイズの混じったココノエの鋭く冷たい声を伝える。
『ハクメンの移転が完了した。至急戻れ』
「……奴はどうする」
『奴？　……ああ』
通信機の向こうで、ココノエの声色がわずかに曇ったのがわかった。
奴――カグツチの下層都市で目撃された、とある科学者のなれの果ての姿。
かつては部下でもあったその男のことを思い出したのだろうか。なにを思ったのだろうか。
通信機の向こうで押し黙ったココノエの言葉を、テイガーは黙って待った。
やがて、ココノエはやはり冷やかに告げる。
『……至急戻れ』
それがココノエの決断ならば、テイガーは従うだけだ。
「了解、帰投する」
通信が切れる。テイガーは一度だけライチの病院の方を振り返ると、巨体を揺らしココノエの研究所へと向かった。

階層都市カグツチの下層の、さらに下層。汚水の川が流れる下水施設の片隅で、蠢く黒い影があった。
二一九九年の最後の日、カグツチ全体を揺らした大規模な爆破テロ。その影響を少なからず受けたこの場所はあちこちに瓦礫が落ち、ただでさえ陰鬱とした場であるのに、輪をかけて荒廃の気配を漂わせていた。
影の塊のような瓦礫と瓦礫の間をすり抜けるように、蠢く者はのろのろと進む。這いずる様は醜悪だった。影のようであり、淀んだ粘液のようであり、または異形の蟲のようでもある。
だが彼にとっては、己がどう見えていようと関わりのないこと。
ただ進む。なぜ進む。求めているからだ。なにを。
「……蒼、を」
それだけが今の彼の望みであり、欲望だった。
求め続けねばならない。そうでなければ失ってしまうだろう。有が無になるように、無が虚になるように。
けれど。蒼のほかにひとつだけ、彼の微かな意識を引っ掻く言葉があった。
はっきりとは思い出せない。そもそもこの世に明確なものだとあったろうか。わからない。わからない、けれど。
「……ち」
不定形の体を震わせるように、彼は唱える。
その言葉はとても不思議な響きをしていた。
「――ライ、チ」

……夜が明けたのがどれくらい前だったのか、思い出せなかった。
世界虚空情報統制機構カグツチ支部。その正面入り口に、内部からふらりと不確かな足取りで、細身の青年が現れる。
金の髪に白い肌を持つ、整った顔立ちの青年だ。だが統制機構衛士の制服を着たその身は、無惨なほどに傷ついていた。
世界虚空情報統制機構衛士、ジン＝キサラギ少佐。
愛刀ユキアネサを携えた左腕は肩口から赤く染まり、刀を掴む以上の力もなく、右腕に支えられながら体の横で揺れている。美しい金の髪は砂埃と血で汚れ、白い頬は額から流れてきた赤い雫に濡れていた。
「っ……兄さん」
埃で傷んだ喉が濁った声で呟く。体を引きずるように前へ進むと、顎から血が滴り落ちて灰色の地面に赤い跡を印した。
ジンの意識はすでに朦朧としていた。出血はひどく、全身が痛む。
霞む視界にカグツチの景色をさまよわせながら、ジンは絞り出すように求めた。
「兄さんは……何処だ……」
兄、ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ。
統制機構カグツチ支部で兄と遭遇し、戦い、そして敗北し。やがて支部は大規模な爆発に巻き込まれた。
戦ったあと、兄が向かったのは支部の地下だろう。意識を取り戻して急ぎ向かったけれどジンは間に合わず、爆発が兄との距離を再び引き離した。すぐにでも追いかけて探したいのに体はまるで言うことをきかない。
「う、つっ……！」
不意に体がぐらつき、側の壁に肩から激突した。痛みよりも激しい脱力感に膝が崩れ、ジンは抗いがたい力に引きずられるようにしてその場に座り込んでしまった。
（動け……っ。倒れている場合じゃないんだ……！）
ラグナに会い、果たさなければならないことがある。なのにどうして肝心なときに体が動かない。
歯がゆさにきつく唇を噛みしめる。感覚も遠くなった体を、それでも引きずろうとユキアネサを杖のように地面に突き立てた。
……が、それもほんの数秒さえもたず。
「兄、さ……」
落下するように暗転した視界を意識の最後に、ジンは統制機構カグツチ支部の前で再び気を失った。

倒れたジンのもとへ、数人の統制機構の衛士がやってくる。
そのうちのふたりが倒れたジンの傍らに膝をついて脈と容態を確かめ、三人目が通信機を取り出す。
「……ジン＝キサラギ少佐を確保しました」
無機質な声でそう報告すると、衛士たちは己の血に濡れた英雄（ジン）を連れ、その場を去った。

世界虚空情報統制機構が所有する魔操船。
その特別席は、航空機というよりちょっとしたホテルの一室のような優雅さで内装を整えられ、座席はゆったりとしたソファシートになっている。
統制機構の中でも特別な重役しか利用することのできないその席には現在、諜報部に所属する黒いスーツの男が深々と腰を落ち着けていた。
「はいはい、こちら諜報部のハザマですよ。……ああ、そうですか。ジン＝キサラギ少佐の確保、できましたか。それはよかった、ご苦労さまです」
重役用の座席とは思えない軽薄な口調で、黒いスーツの男、ハザマは手にしたカード型の通信機に答えた。右耳から左耳へと通信機を移動させ、ついでに座席の手すりに肘をついて寄りかかる。



「では、五番街の魔操船に収容してください。……いえ、そのまま待機で。……ええ、そうしてください。では」

　小さな電子音をたてて通信を切ると、ハザマは深く息を吐き出し、くつろいだようにソファシートへ背を預けた。

　シートの脇のサイドテーブルに通信機を置く。それからその手を自分の目の高さにかざし、ゆっくりと握りこんだ。

「……精神融合はうまくいっているようですね。違和感もない。さすがは蒼の観測者（ノエル＝ヴァーミリオン）、といったところでしょうか」

　こぼすようにほくそ笑み、握った手を広げながら膝に落とす。

　そこへスライド式の扉が開いて、統制機構の下士官が入ってきた。

「失礼いたします、ハザマ大尉。到着までまだ大分かかりますが、なにかお持ちいたしましょうか？」

「あー、そうですねぇ。じゃあ紅茶と……ゆで卵をひとつ」

「……ゆで卵、ですか？」

「おや。ありませんか？」

「い、いえ、すぐに！」

　ハザマが心底残念そうな顔を見せると、士官の青年は飛び上がるように返事をして、一礼するとその場から立ち去った。

　落ちつきのない足音が遠ざかり、完全に聞こえなくなると。ハザマは無造作に通信機を掴み、今度は自分から発信した。

「……諜報部のハザマです。レリウス＝クローバー技術大佐に回してください」

　相変わらず軽薄な物言いの後しばしの沈黙を挟み、通信機の向こうから感情の匂わない低い男の声が返ってきた。

『私だ』

「よう、久しぶりだな」

　ハザマはガラリと口調を変えた。口調だけではない。さっきまで柔和だった笑みは不穏に歪み、眼差しは得物を品定めするような獰猛さと狡猾さにぎらついている。

　だが通信の相手であるレリウスは、そんな豹変に動じる様子もなかった。

『貴様か……うまくいったようだな』

「ああ、おかげさまでなぁ」

　ハザマは足を組み変える。同時に、おもしろがるようにまた口調を変えた。

「そうそう、蒼は第十二素体が継承しましたよ」

　ころころと変わる態度は、まるで光をあてる方向によって、影が右へ左へとその向きを翻すかのようだった。

　通信機の向こうで、レリウスが関心を示したように低く唸るのが聞こえた。

『あの十二素体がな……失敗作と思っていたが……。できればこの目で見てみたい……私もカグツチへ向かう』

「へえ、テメェが動くってか。珍しいこともあるじゃねぇか」

『少し試したいこともあってな』

「ま、好きにしろや。……では、とりあえず第三階層都市イワスへ来てください。詳しい話はそこで」

　含みを持たせて短く笑い、ハザマは通信を切る。

　魔操船がイワスに到着するまでの間、取り

立ててすることもない。ひと眠りしておこうか。そう思ってから、もう一件、連絡しなければならない場所があったことを思い出した。
「いけない、いけない。私としたことが……。いくら存在感が薄いからといって、大事な役者をないがしろにするなんて、いけませんよねぇ」
ここにはいない誰かをからかうように言いながら、ハザマは友人にでも連絡するかのような気安さで通信先を呼び出す。
数回の呼び出し音の後、応答した若い女性の士官に身分と名前を告げると、ハザマは早々に用件を伝えた。
「第零師団ツバキ＝ヤヨイ中尉を、第三階層都市イワスに招集してください。……ええ、ではよろしくお願いしますよ」
これでよし。通信機を放るようにサイドテーブルへやると、ちょうどそこに先ほどの士官が紅茶とゆで卵を運んで現れた。
サイドテーブルにトレイごと置くと、青年士官は一礼して足早に立ち去る。
ソファシートの背後で扉の開閉音を聞きながら、ハザマは深く口元に笑みを刻み、紅茶のカップに手をかけた。
「さぁて、おもしろくなりそうだな……ククククク……」
ハザマの金色の瞳が、帽子の影で獰猛に輝いていた。

音もなく夜が明けるように、時は刻々と先へ進む。その先に待ち受けているものを知りながら、冷酷無情に進み続ける。
カグツチの片隅、誰も見向きもしない薄暗い路地の物影で、束の間のうたた寝をする少年もまた……流れ続ける時と運命に逆らうだけの力を持たないひとりだった。
体を丸めるようにして眠る少年の名はカルル＝クローバー。柔らかなハニーブロンドの頭を、常に行動を共にする巨大な人形の硬い膝に預け、穏やかな寝息をたてている。
そんな彼を、人形——ニルヴァーナは異様に長い腕で抱き込むようにして守っていた。
表情のない顔は、身を隠している細い路地の入り口を見つめている。無防備な少年の眠りを妨げる者が近付かないよう、無機質に見張っている。
「……ん……姉さん……」
カルルが身じろぎ、夢の中で小さく呟く。そのささやかな声に、ニルヴァーナはわずかに顎を引いた。
……時は進み続ける。それが誰を傷つけようとも構わずに。
ニルヴァーナは黙したまま、眼窩のない目でカルルを見つめる。
長い腕が少しだけ動き、膝からずり落ちそうになっていた少年の体をそっと支えた。
それから再び顎を持ち上げると、狭い平穏の領域を守るように、ニルヴァーナは薄暗い路地の入り口を黙々と見据えた。

時は流れる。流れ、引き寄せる。
逃れられない運命と、抗えない宿命を。

第十三階層都市カグツチ。下層スラム。
爆破事件によって瓦礫の山と化した建物の一角が不意にぐらついて揺らぎ、やがてぼろりと剥がれるように転げ落ちた。
「げほっ、げほ……っ、うえ、吸っちまった……」
もうもうと立ち上る砂塵を払いながら瓦礫の下から現れたのは、ひとりの長身の男だった。
埃まみれになった白い髪はぼさぼさに乱れ、瓦礫をどけるためにつるはし代わりに使われた幅広の剣も、砂塵で薄っすら汚れている。
ひときわ目を引くのは、砂をかぶってなお色鮮やかな真っ赤なジャケットだ。瓦礫の山から地面に降り立った青年が砂埃を払うと、その鮮烈さが際立つ。
「あー、くそ。ひでぇ目に遭った……」
悪態をつきながら、青年はぐしゃぐしゃと髪を掻き乱してかぶった埃を振り払う。それから左右の色の違う目で、後方を振り返った。
「おい、大丈夫か？」
「は、はい……ひゃぁっ！」
青年の声に答えながら、瓦礫の山に空いた穴から今度は小柄な少女がよじ登るようにして這い出てくる。彼女が身に付けている青と白を基調とした制服は、統制機構衛士のものだ。
なんとか外へ出たものの、足をついた先が崩れ、少女はそのまま滑るようにして青年の足元に尻から着地する。その拍子に頭に乗せていた帽子が転げ落ち、中に押し込めてあった長い金髪が溢れて流れ落ちた。
「い、いったぁ〜……」
「どんくせぇなぁ……ったく」
それを呆れた眼差しで見やりながら、青年は脱出口を作ってくれた愛用の剣を腰に差した。
白髪に赤いジャケットの青年はラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ。
彼と一緒に瓦礫の山から出てきた少女はノエル＝ヴァーミリオン。
死神ラグナと、統制機構衛士の少女ノエル。異様とも言えるこの組み合わせも、昨日の出来事が巡り合わせたものだった。
「す、すみません」
どんくさい、と言われたことに少々ショックを感じながらも、ノエルはしたたかに打ちつけた尻をさすりつつ立ち上がる。
落ちた帽子をラグナが放ってやると、ノエルはそれをわたわたと慌てて受け取った。
「にしても、あのウサギ野郎。どうせなら地上まで連れてけっての」
頭を振ってまだ髪の中に残っている埃を払い落し、ラグナはぶつぶつ言いながら周囲を見回した。
「ここは……スラム街か」
下層の都市だけあり、統制機構の地下で起こった爆発の影響を手ひどく受けたらしい。今しがた出てきた瓦礫の山の他にも、あちこちで半壊している建物や道路が見えた。
スラムの中でも街外れなのか、太陽は高く昇っているというのに人通りはない。
苦労して地下から這い出てきたばかりのところを、統制機構の衛士や賞金狙いの咎追いに襲撃されたのではたまったものではない。人の気配がないのはラグナにとって好都合だった。
埃を払い、身なりを整えるくらいの時間は待ってやってから、ラグナは改めて背後に向き直った。
統制機構の制服を着ながら、とてもそうは見えない不安げな表情でこちらを見上げているノエルと目が合う。
思わずラグナの口からため息が漏れた。
どうしてこんな事態になったのか。この少女との出会いはひどく数奇なものに思えてならなかった。
「……それで、アンタはいつまでそこにいるんだよ。ノエルっつったっけアンタ？」

——災厄の引き金は絞られ、その弾丸はやがて確率事象を引き起こす。
これは巡り巡る糸の終わりであり、紡がれたばかりの始まりでもあった。

Illustration

イラストレーション

『ブレイブルー コンティニュアムシフト』のために描かれたイラストがここに集結。激闘を予感させる鮮烈なイラストから、キャラクターの個性を際だたせるイラストまで、さまざまなアングルから描き出された本作の魅力を存分に味わってほしい。

オフィシャルイラストレーション

Official Illustration

『ブレイブルー コンティニュアムシフト』とアーケード版『ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ』のプロモーション、そして関連アイテムの販売促進のために描かれたオフィシャルイラストを掲載。



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
通常版パッケージイラスト（PlayStation®3／Xbox 360）

限定版パッケージイラスト（PlayStation®3／Xbox 360）





BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
ポスターイラスト（アーケード）



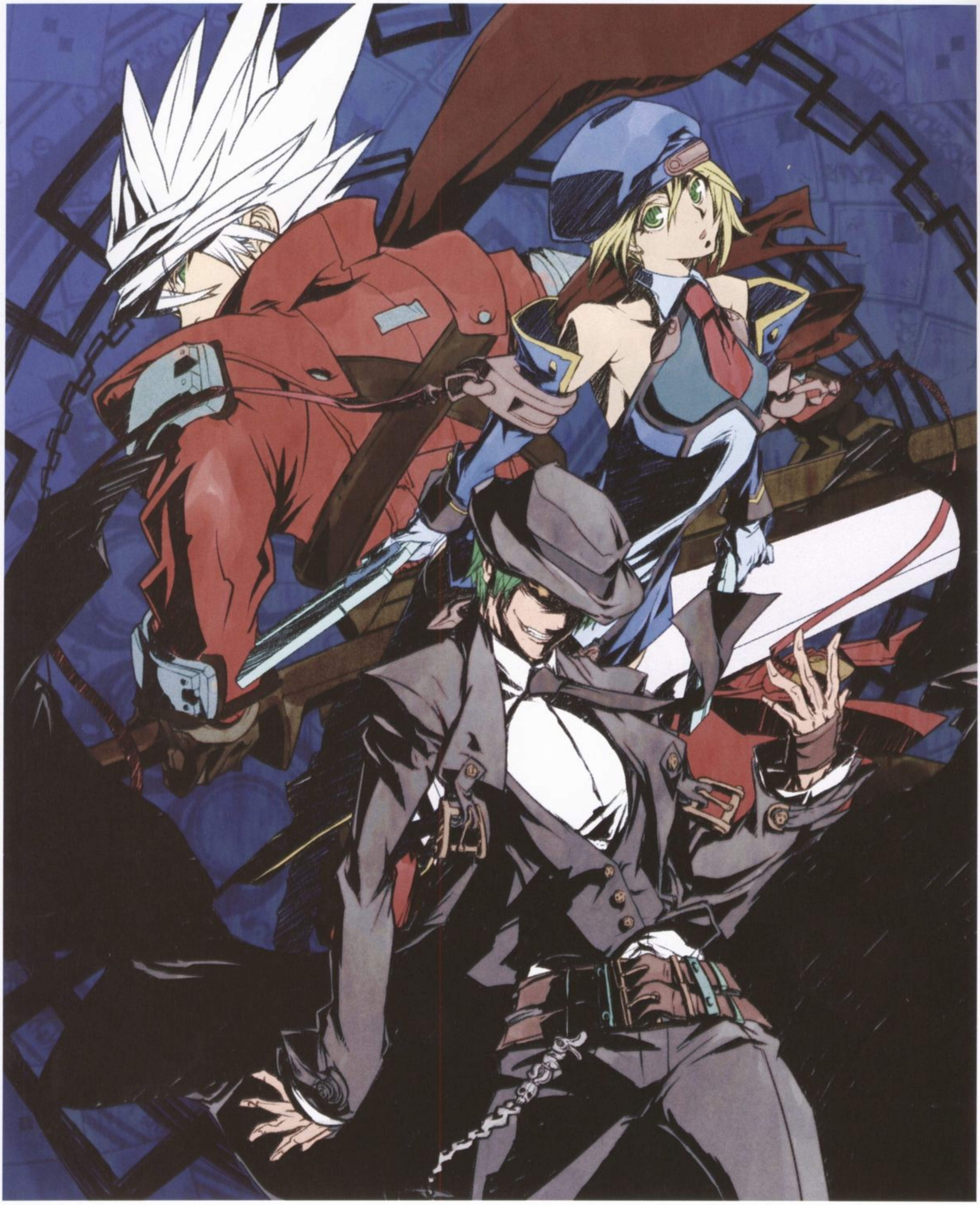
BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT II**
ポスターイラスト(アーケード)



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
表紙イラスト（月刊アルカディア2010年1月号）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT II**
表紙イラスト（月刊アルカディア2010年12月号）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
表紙イラスト（ブレイブルー コンティニュアムシフト プレイングガイド）



BLAZBLUE **PHASE 0**
表紙イラスト（小説版 ブレイブルー フェイズ0）







BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
本書カバーイラスト（描き下ろし）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
ジャケットイラスト（BLAZBLUE SONGACCORD#1 with CONTINUUM SHIFT）

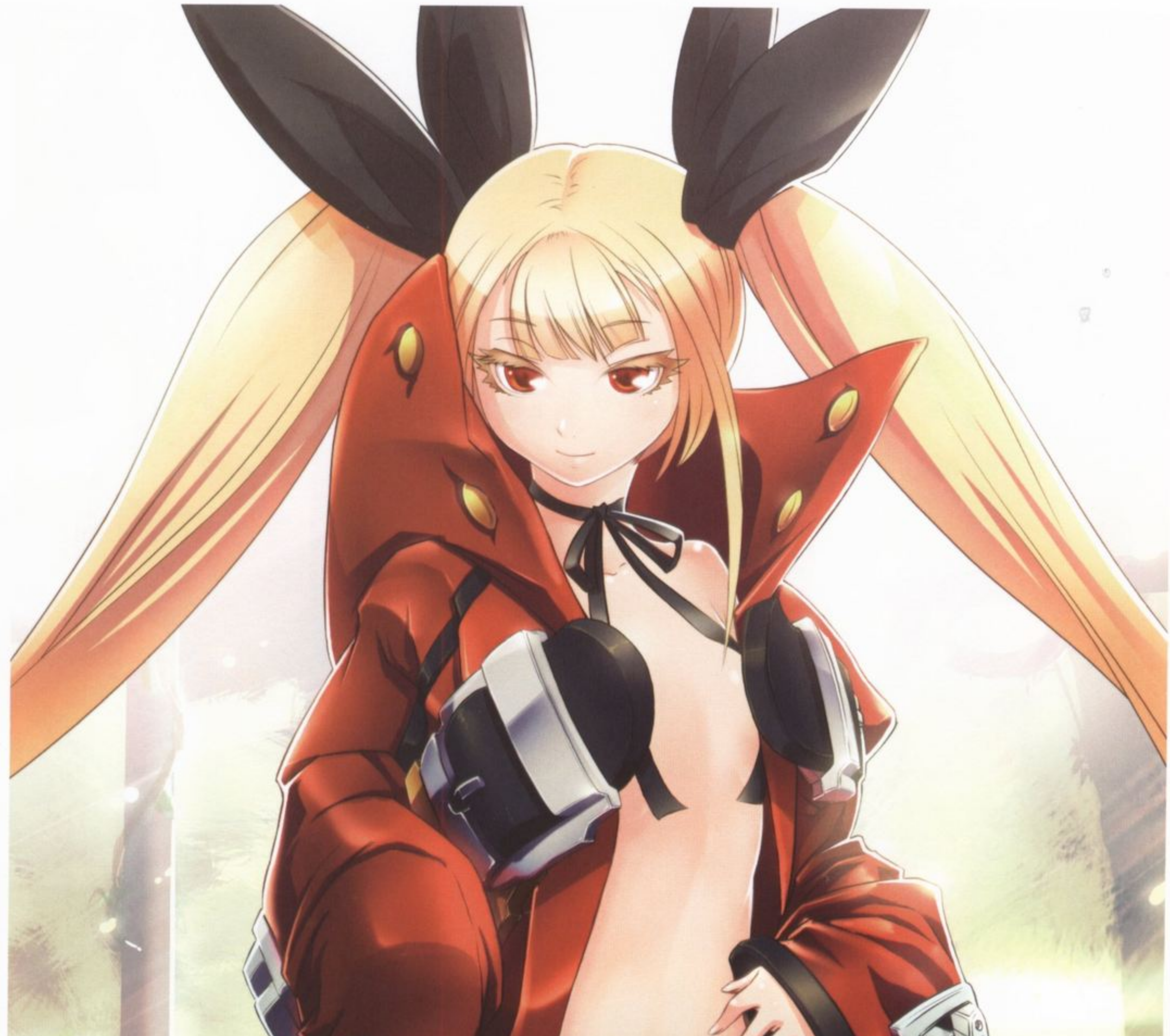


BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT II**
ジャケットイラスト（BLAZBLUE SONG ACCORD#2 with CONTINUUM SHIFT Ⅱ）

スペシャルイラストレーション

Special Illustration

コンシューマ版『ブレイブルーコンティニュアムシフト』と『ブレイブルーポータブル』の店舗特典用テレホンカードをはじめ、キャラクター自身の魅力にフォーカスして描かれたスペシャルイラストを掲載。



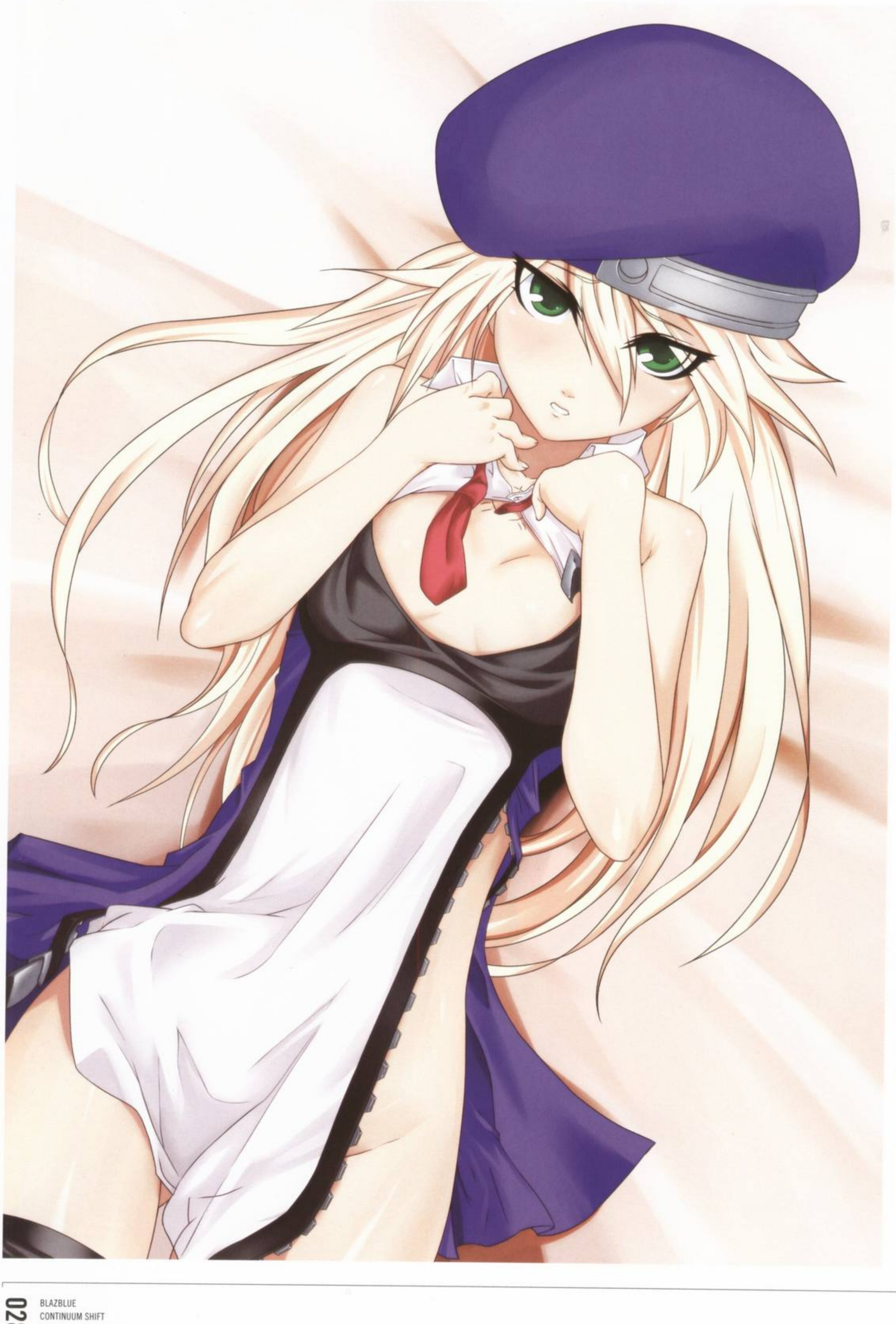
BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典テレホンカードイラスト（アニブロゲーマーズ）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典テレホンカードイラスト（アニメイト）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典テレホンカードイラスト（あみあみ）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典テレホンカードイラスト（メディオ！遊コン）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典テレホンカードイラスト(COMG!/マグマ!!)



BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT
店舗特典図書カードイラスト（いまじん・マジカルガーデン）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典図書カードイラスト（いましん・マジカルガーデン）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典テレホンカードイラスト（ソフマップ）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典テレホンカードイラスト（ソフマップ）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典テレホンカードイラスト（メッセサンオー）



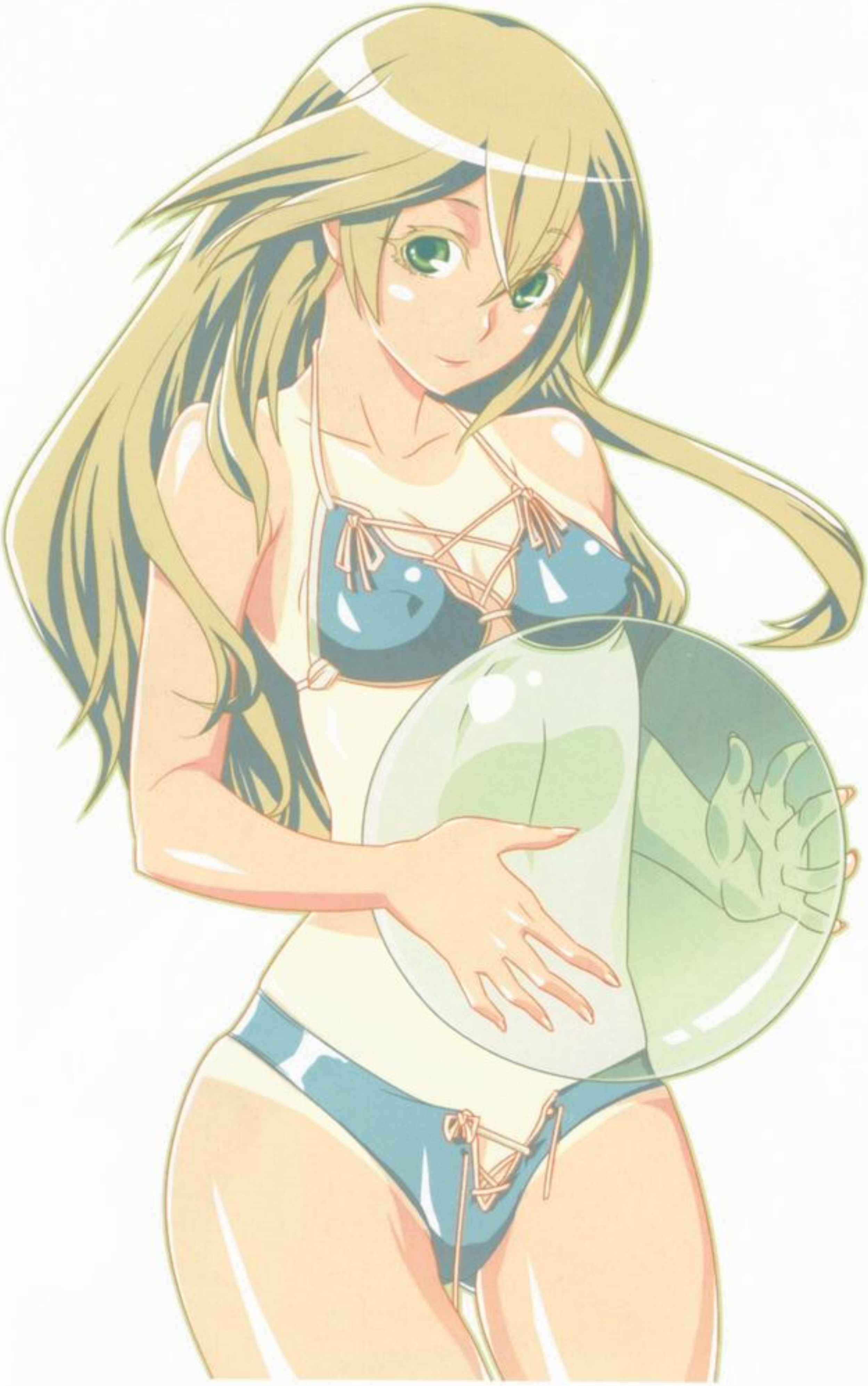
店舗特典テレホンカードイラスト（メッセサンオー）
BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典テレホンカードイラスト（メディアランド）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典タペストリーイラスト (WonderGOO)



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗特典グラスイラスト（WonderGOO）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
店舗キャンペーンイラスト（メディアランド）



BLAZBLUE **CONTINUUM SHIFT**
カレンダーイラスト（月刊アルカディア2010年7月号）



BLAZBLUE **Portable**
店舗特典テレホンカードイラスト（アニプロゲーマーズ）



BLAZBLUE **Portable**
店舗特典テレホンカードイラスト(いまじん・マジカルガーデン)



BLAZBLUE **Portable**
店舗特典テレホンカードイラスト（ソフマップ）



BLAZBLUE **Portable**
店舗特典テレホンカードイラスト（メッセサンオー）



BLAZBLUE **Portable**
店舗特典テレホンカードイラスト（メディアランド）

スタッフイラストレーション

Staff Illustration

開発に携わったビジュアルスタッフたちによる美の競演。ゲーム中のギャラリーモードに収録されたイラストや雑誌連載用に描かれたイラスト、キャラクターの誕生日を記念したバースデーイラストをまとめて公開！



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



ゲーマガ2009年10月号掲載イラスト



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』
ギャラリーモード収録イラスト



バースデーイラスト



バースデーイラスト


バースデーイラスト



バースデーイラスト


ゲーマガ2011年3月号掲載イラスト

天野喜代子

Kiyoko **Amano**



有馬奈那子

Nanako **Arima**



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



バースデーイラスト



ゲーマガ2011年2月号掲載イラスト



バースデーイラスト



バースデーイラスト





浅野健太

Kenta **Asano**

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



伊藤 誠

Makoto **Ito**



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



かぶきちょうタン

kabuki-chou-tan

ゲーマガ
2009年11月号掲載イラスト





バースデーイラスト



ゲーマガ2009年12月号掲載イラスト

ド○ム 井上 巧
Takumi **Inoue**



ゲーマガ2010年12月号掲載イラスト



小川和哉

Kazuya **Ogawa**



ゲーマガ2010年3月号掲載イラスト



影山博美

Hiromi **Kageyama**



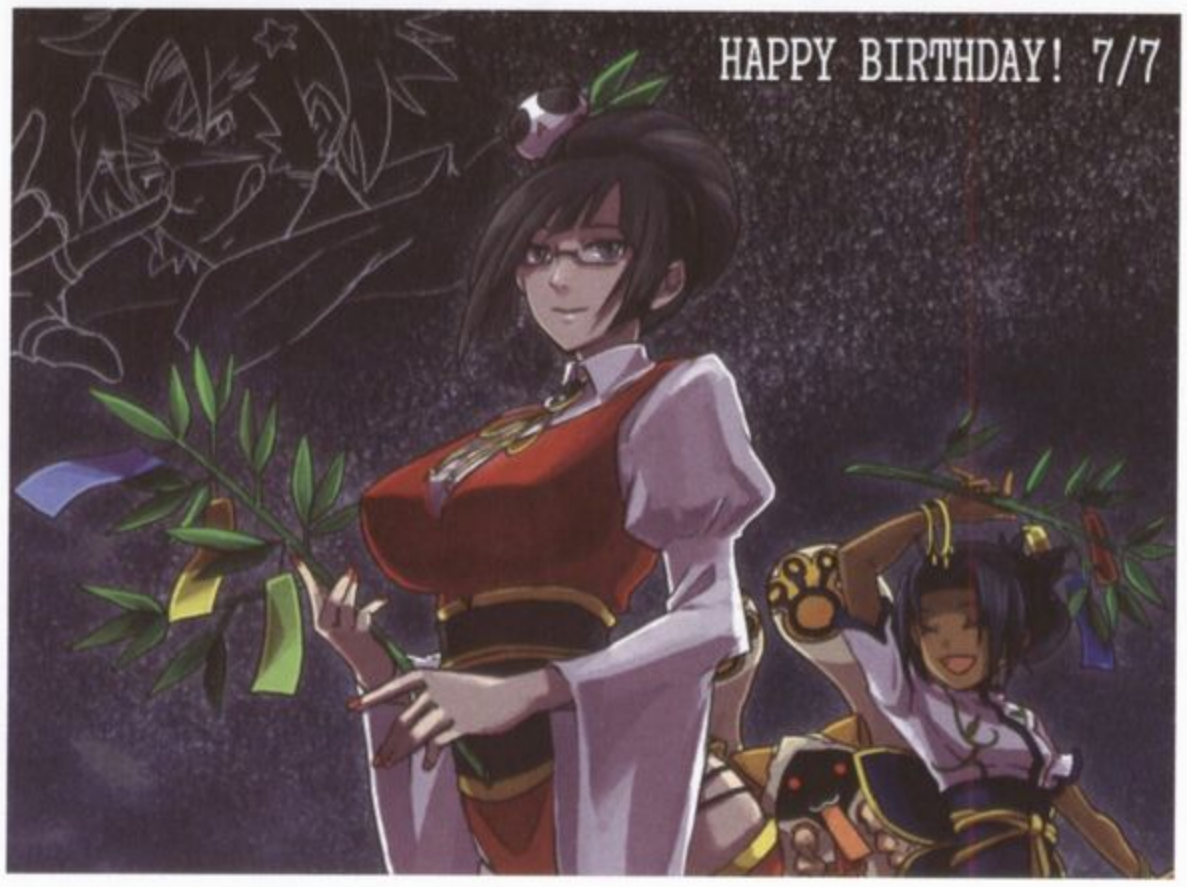
バースデーイラスト



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



バースデーイラスト



バースデーイラスト



梶 茜

Akane **Kaji**



バースデーイラスト



加藤ヒデハル

Hideharu **Katou**



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



ゲーマガ2010年10月号掲載イラスト



yuga

yuga



バースデーイラスト



ゲーマガ2010年4月号掲載イラスト



バースデー
イラスト



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



バースデーイラスト



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



櫻庭 遥

Haruka **Sakuraba**



坂村英彦

Hidehiko **Sakamura**



ゲーマガ2010年7月号掲載イラスト

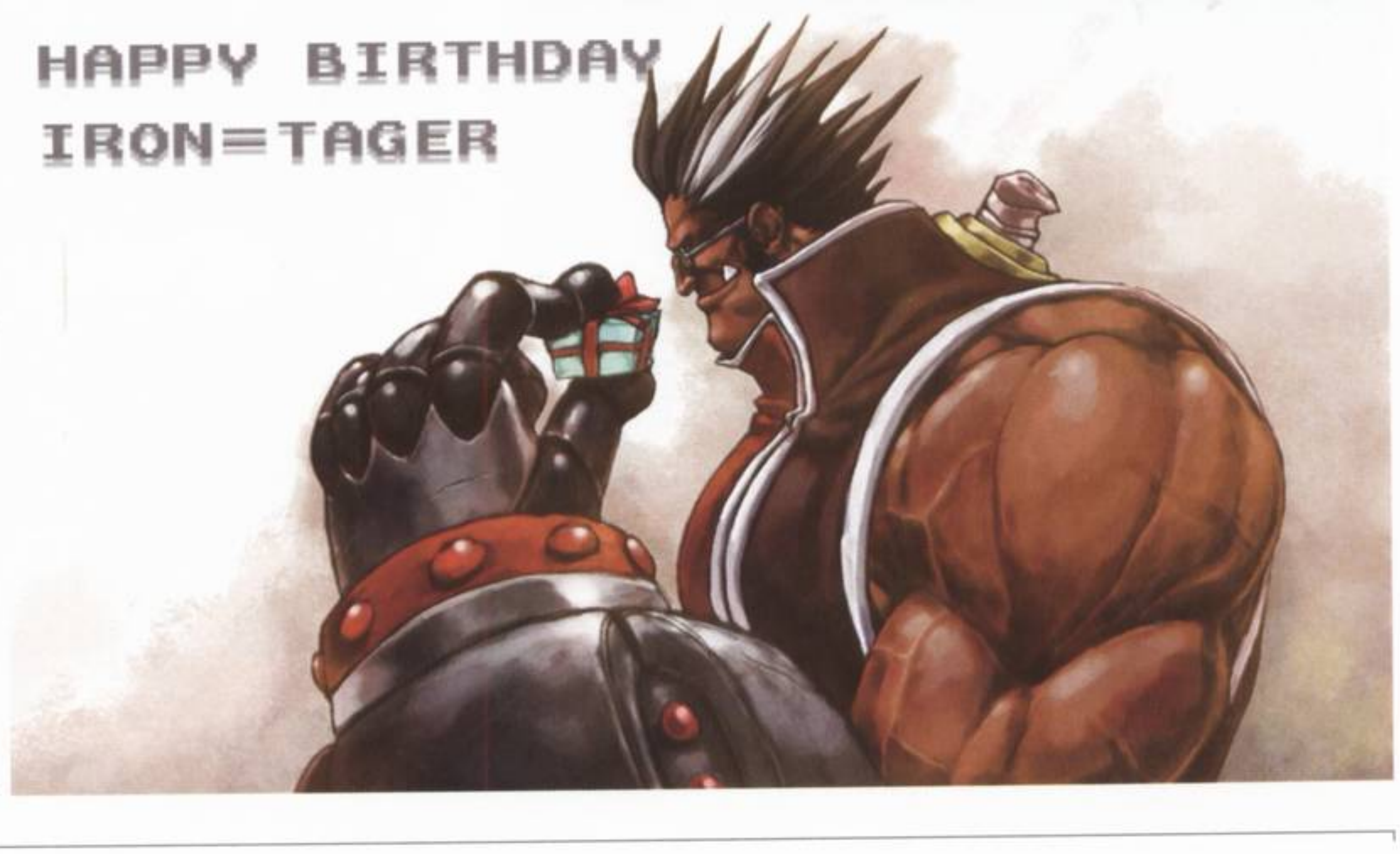
さわだ

Sawada





「BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT」
ギャラリーモード収録イラスト



バースデーイラスト



佐藤智美
Tomomi **Satou**



ゲーマガ2010年5月号掲載イラスト



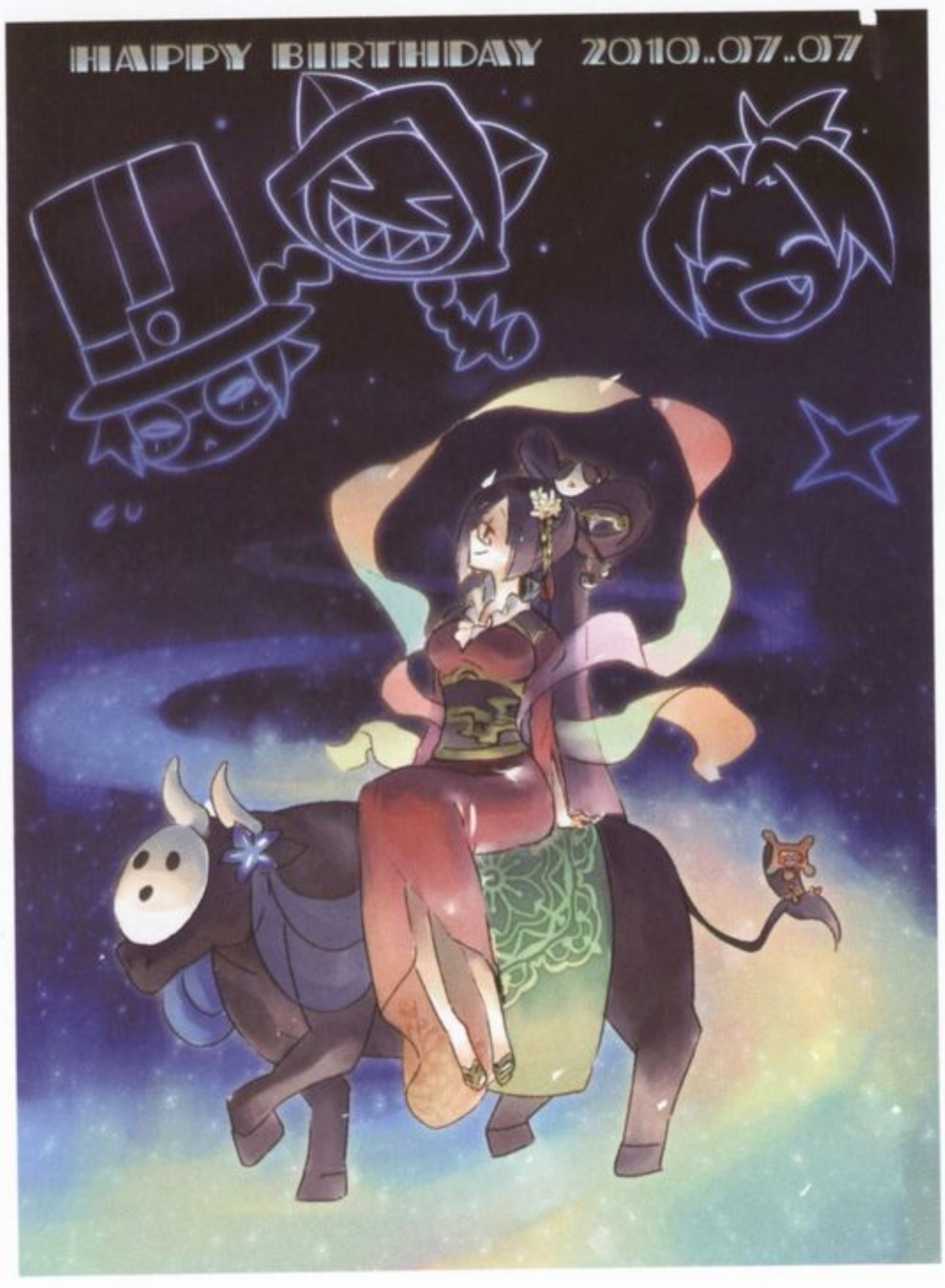
ゲーマガ2010年8月号掲載イラスト



杉山友希
Yuki **Sugiyama**



バースデーイラスト



バースデーイラスト



田代朱里

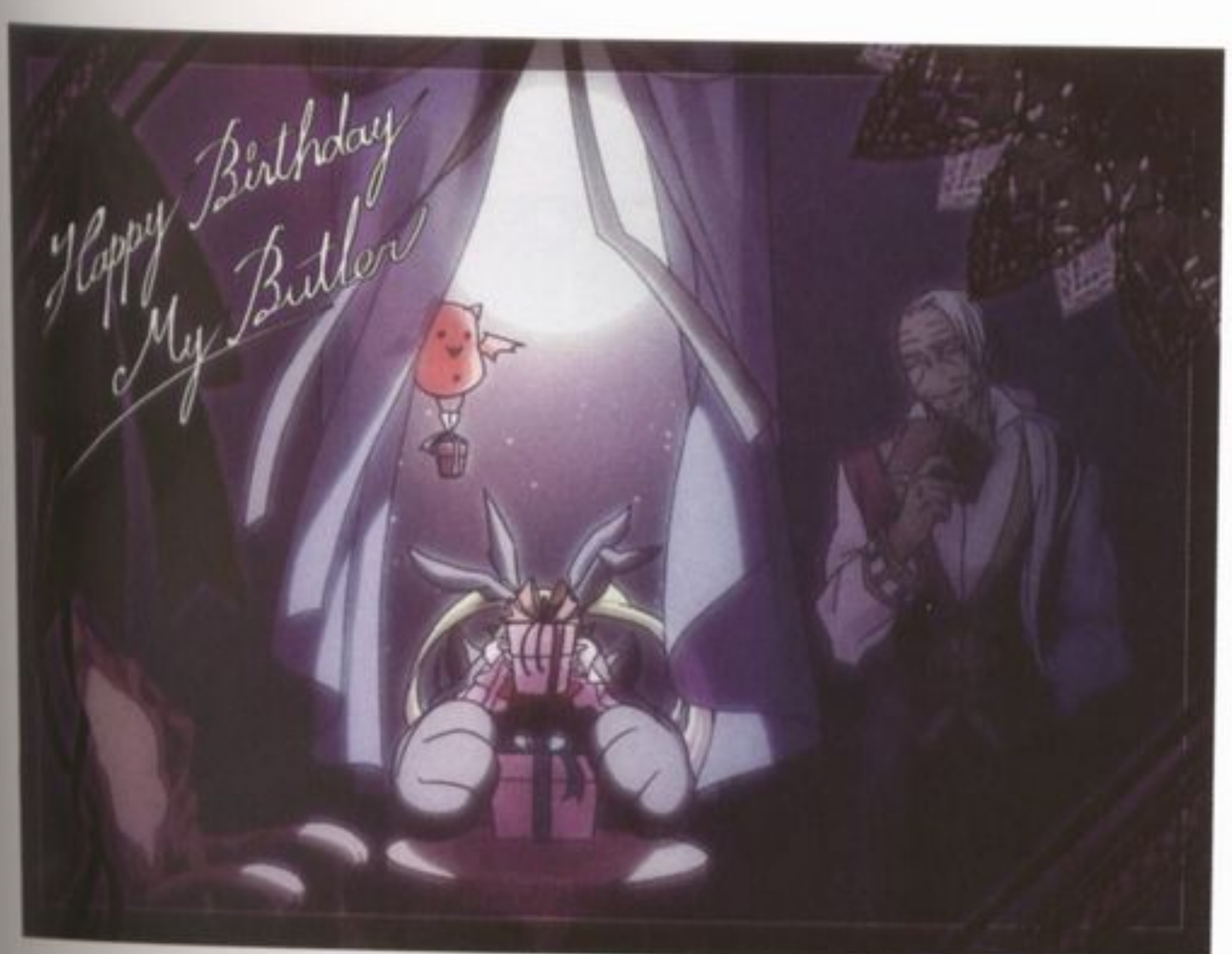
Akari **Tashiro**



バースデーイラスト



ゲーマガ2010音3月号掲載イラスト



バースデーイラスト



バースデーイラスト



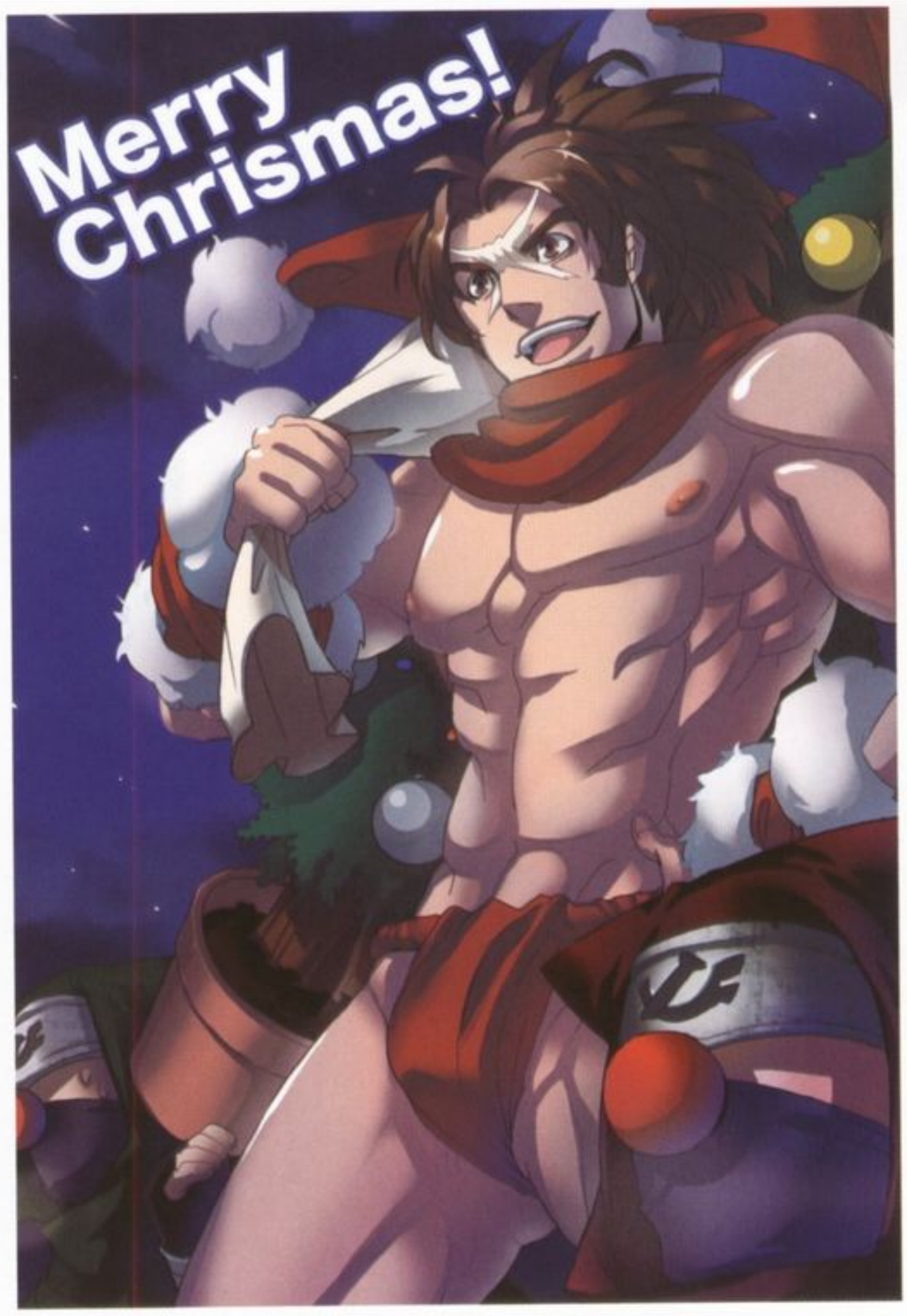
津崎真弓

Mayumi **Tsuzaki**

樋口このみ
Konomi **Higuchi**



バースデーイラスト



ゲーマガ2010年2月号掲載イラスト


『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト

福間 充
Mitsuru **Fukuma**

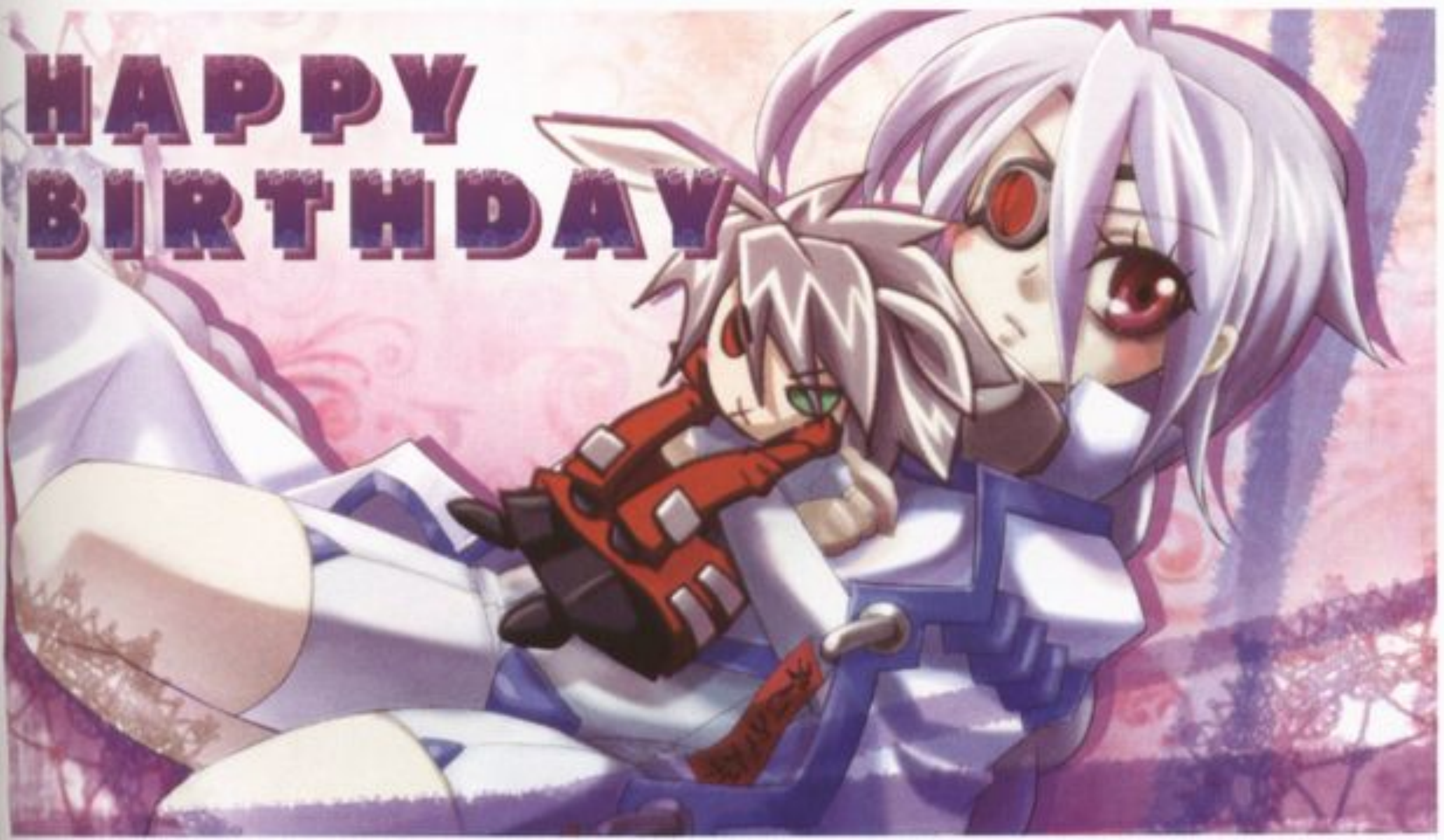


バースデーイラスト



赤犬

Akainu



バースデーイラスト



ゲーマガ2010年11月号掲載イラスト



増澤寛晃

Hiroaki **Masuzawa**



バースデーイラスト



バースデーイラスト



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



バースデーイラスト



バースデーイラスト



バースデーイラスト



バースデーイラスト

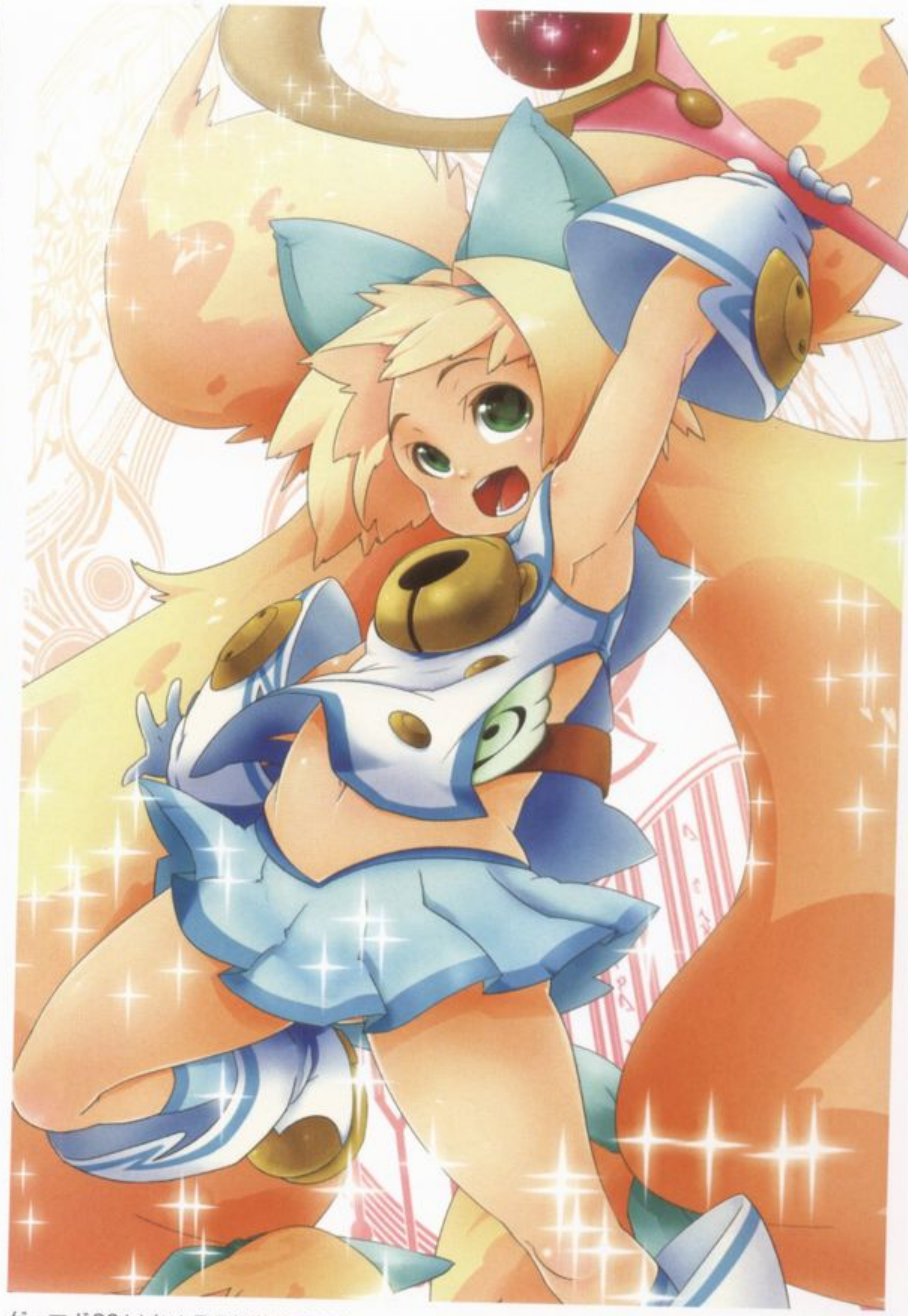


向 克記

Katsuki **Mukai**



ゲーマガ2010年9月号掲載イラスト



ゲーマガ2011年1月号掲載イラスト



バースデーイラスト



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』ギャラリーモード収録イラスト



本村純也

Junya **Motomura**



ゲーマガ2010年6月号掲載イラスト





村松 桂

Katsura **Muramatsu**

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』
ギャラリーモード収録イラスト

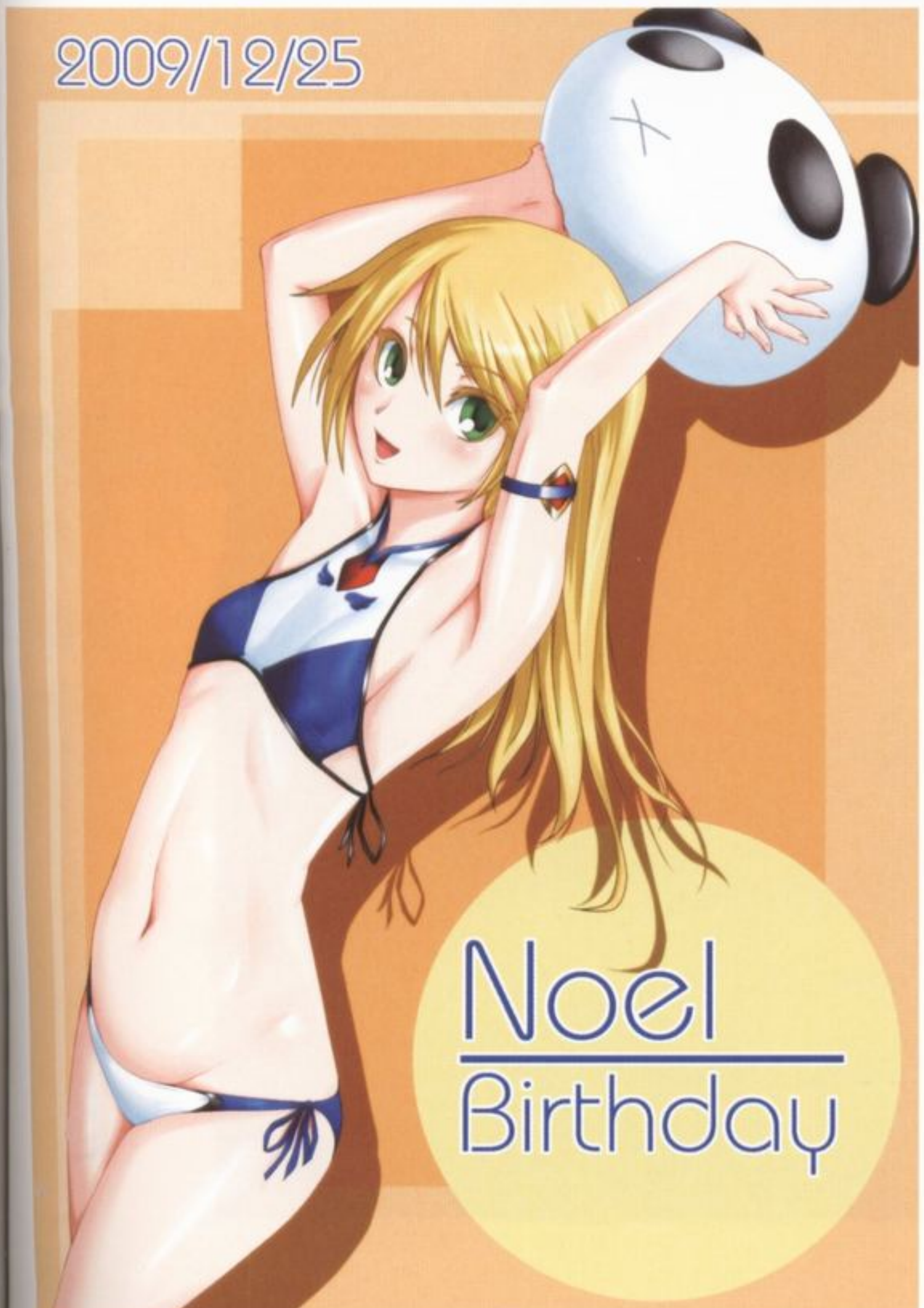


森 利道

Toshimichi **Mori**



ゲーマガ
2010年1月号掲載イラスト

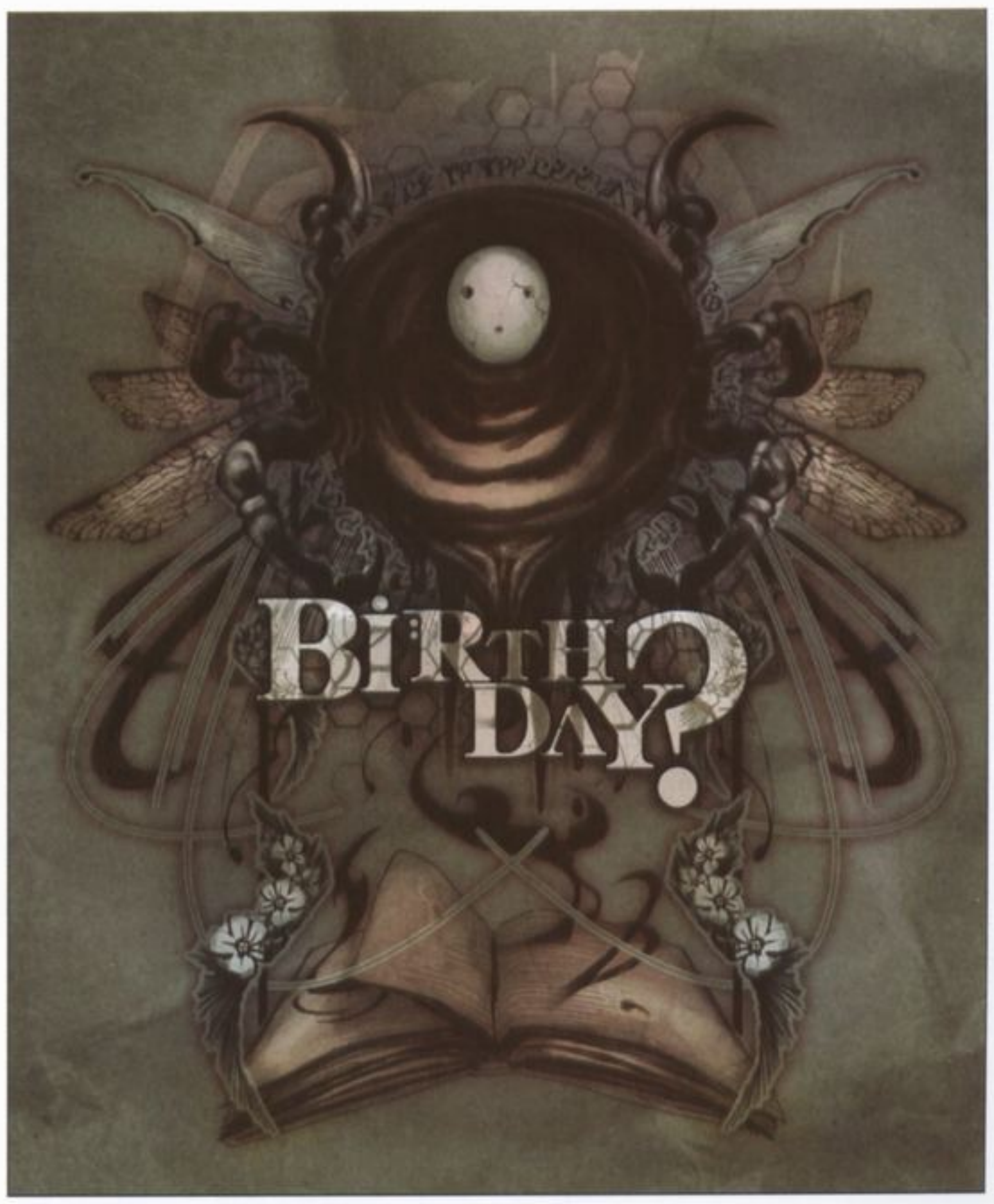


バースデーイラスト



吉田 圭

Kei **Yoshida**



バースデーイラスト

ユーザーイラストレーション

User Illustration

『ブレイブルー ポータブル』の発売を記念して開催されたユーザー参加のイラストコンテスト。これらのイラストは入賞作として、コンシューマ版『ブレイブルーコンティニュアムシフト』のギャラリーに収録されている。

大賞



勇河聖泉

優秀賞



SIL9

優秀賞



ぴよぴ

佳作



ぽぽ

佳作



エド

佳作



白丼

敢闘賞



haru

ゲーム
収録



ヒリュウ

ゲーム
収録



矢野尋道

ゲーム
収録



寺坂みぐら

ゲーム
収録



arazu



ゲーム
収録

セナノ



ゲーム
収録

ふみ

ゲーム
収録



損田

ツバキ＝ヤヨイ

TSUBAKI=YAYOI

CV 今井麻美

反逆者の排除を任務とする、統制機構・第零師団「審判の羽根」の衛士。幼なじみのジンと親友ノエルに対する暗殺命令に悩みながらも、「封印兵装・十六夜（いざよい）」を身につけてカグツチへ向かう。



◆ メインビジュアル

「十六夜」をまとったツバキ。ヤヨイ家に伝わる封印兵装で、剣と盾、衣装がひと揃いになっている。

PROFILE

身長	160cm
体重	47kg
誕生日	3月14日
血液型	A型
出身地	第三階層都市「ナオビ」
趣味	絵画、歌
大切なもの	時代劇
嫌いなもの	戦争
ドライブ名	インストール

性格

血の濃さを重んじる超名門のヤヨ
に生まれ育ちながらも、奢った部分
く、誰とでも分け隔てなく気さくに
る心優しい女性。しっかり者で皆の
め役として信頼されているが、や
真面目すぎて融通がきかない面もあ

バックストーリー

憲兵の役割を担う舞台「第零師団」
属する統制機構衛士。階級は中尉
踪した「幼馴染・ジン」と「親友・ノエ
抹殺の勅命を受け、葛藤に苛まれ
ら、名門ヤヨイ家に伝わる「封印兵
十六夜」を手に取り、ふたりの後を追

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

ツバキのデザインは日本の軍服とか着物を参考にしましたが、武器はかなり悩みましたね。最初は剣と盾にしようとしたのですが、なにかおもしろみに欠けるとのことでペンと魔道書にしてみました。ちなみに、衣装に刺繍っぽいものを描きこんだりもしてみましたが、ドッター担当から「コロスキですか？」と言われ、減らした覚えがあります。[加藤]

声優・ボイスについて

ツバキに関しては、はじめから今井麻美さんにお願いしたいと考えてい
した。キャラクターの雰囲気、性格を含め今井さんがピッタリだと思
います。今井さんも演技でそれに応えてくれました。個人的に非常に
している配役だと思っています。[森]

アバター（ストーリーモード）

「十六夜」のほかにポンチョやフード、士官学校制服を着たアバターが用意されている。通常2のアバターはストーリー後半に登場。

◆ 通常1



◆ 通常2





◆ 構え

◆ ポンチョ



◆ フード





◆ やられ



◆ 士官学校制服

紋章



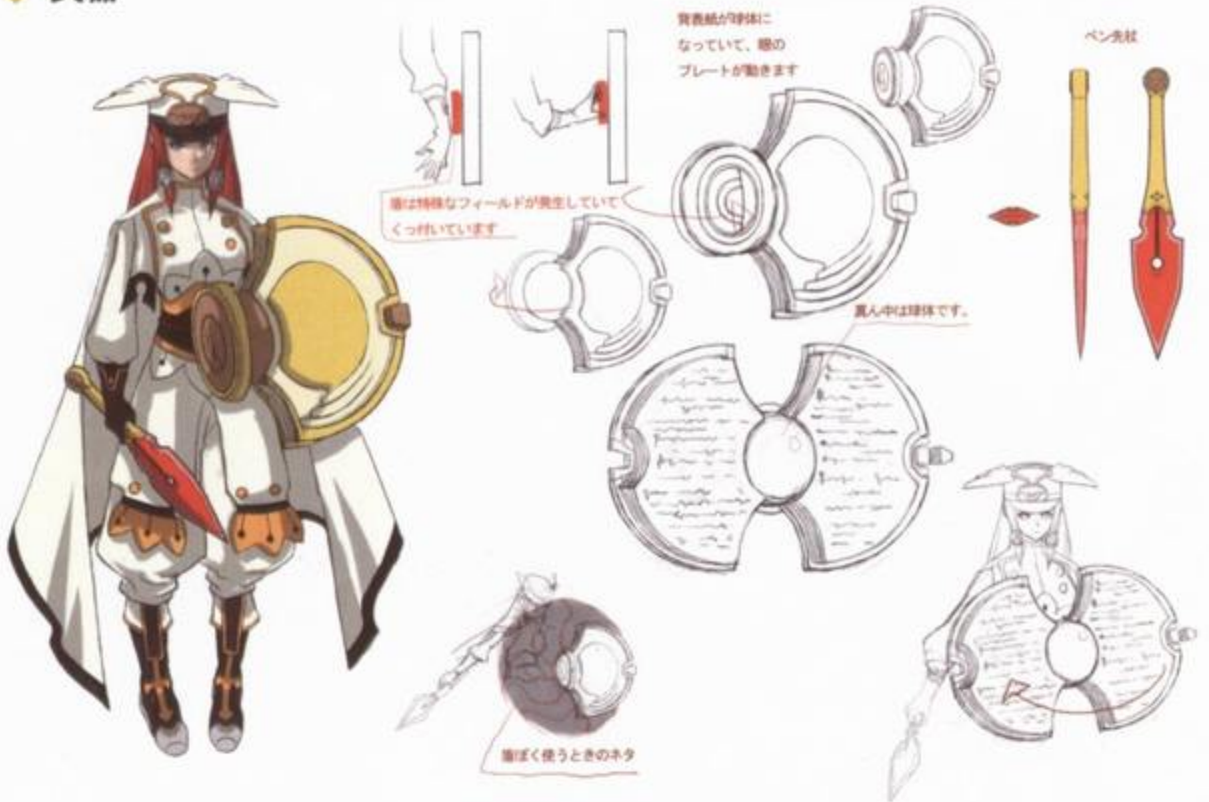
椿の花びらと3枚の羽根をあしらったツバキの紋章。大きな羽根のついた帽子が印象的な「十六夜」を着たツバキにぴったりなデザインである。

ROUGH SKETCH

キャラクター設定

設定画稿には、複雑な構造をした「十六夜」の意匠が細部まで描かれている。ゲーム中では見られないツバキの激しい表情にも注目だ。

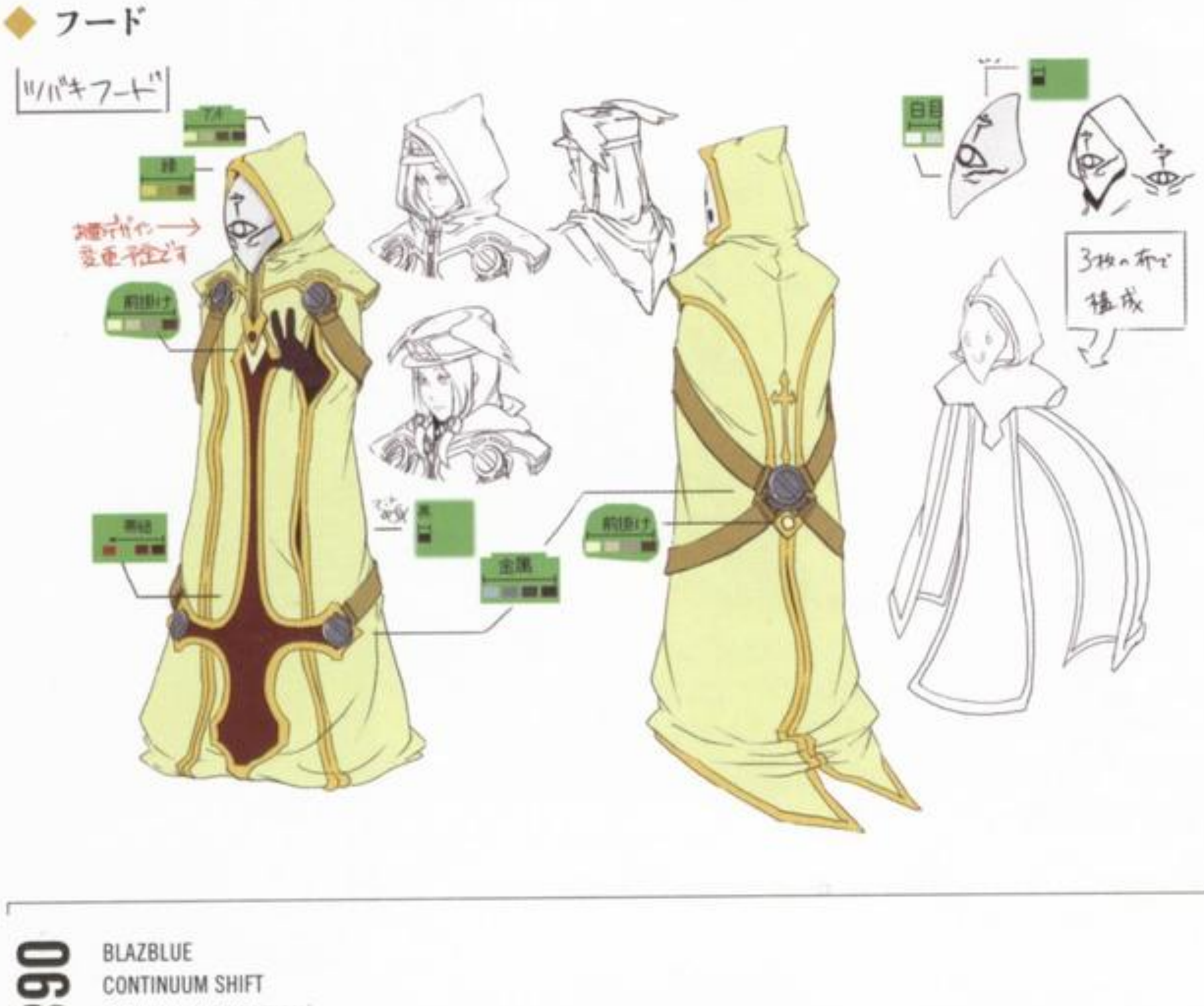
◆ 武器



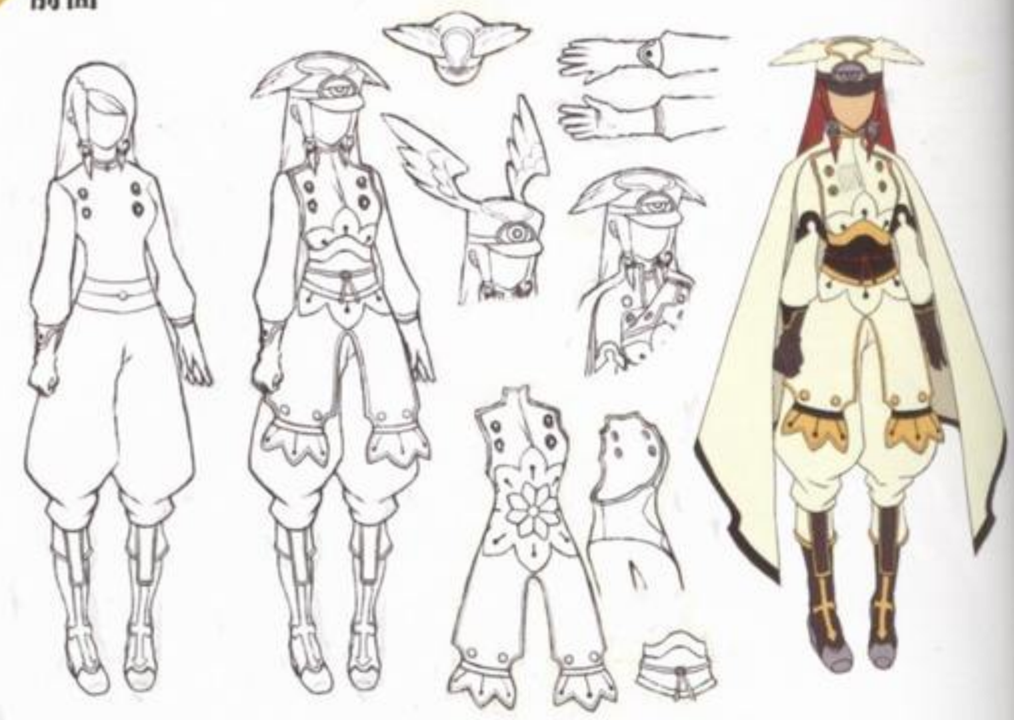
◆ 表情



◆ フード



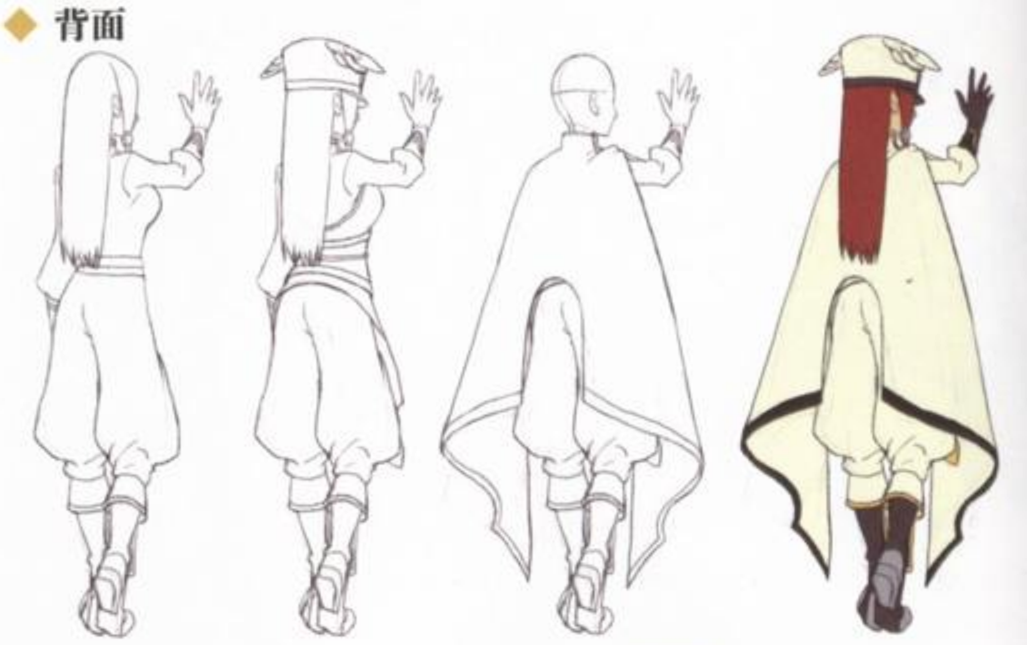
◆ 前面



◆ 側面



◆ 背面



◆ アクション

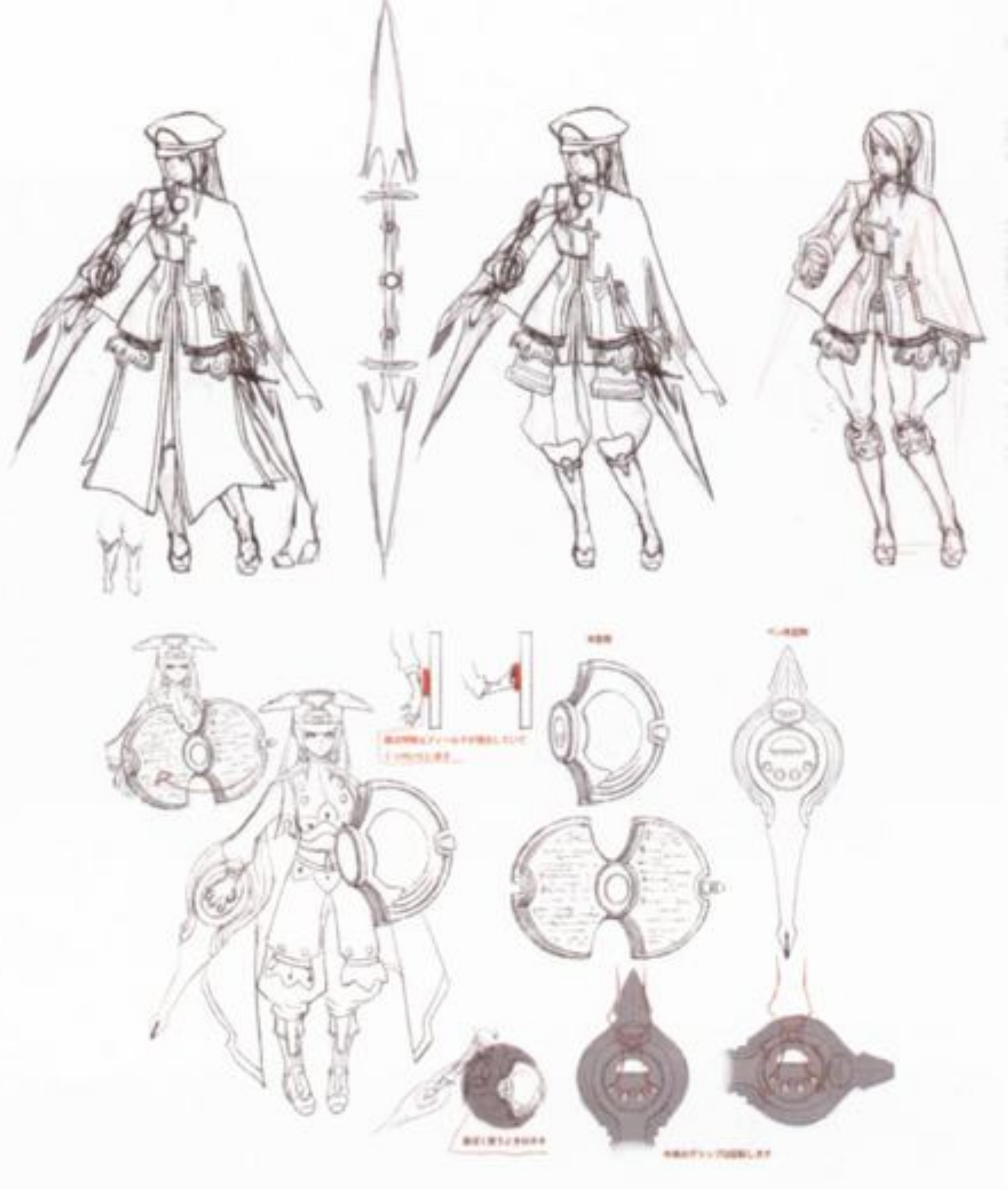


キャラクター案

ツバキの準備稿。帽子のデザインが決定するまで試行錯誤が繰り返されたことがわかる。武器もより大きいサイズのものだったようだ。





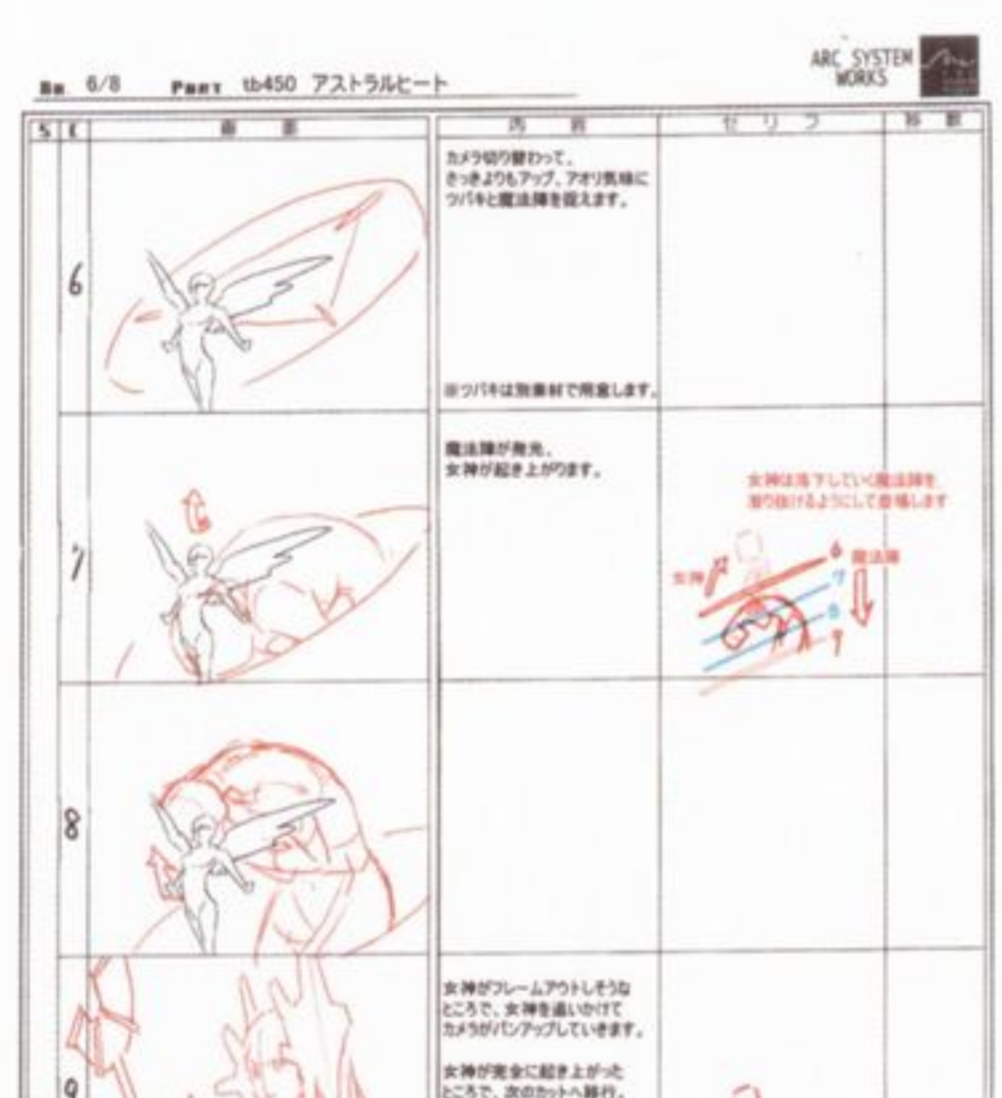




モーションコンテ

剣と盾による見栄えのするアクションが格好いいツバキ。ダウンモーションを描いたコンテでは、彼女の焦った表情が見られる。





EVENT GRAPHIC & WORD

エンディング（アーケードモード）





ジンとノエルの暗殺命令にどうしても納得がいかなかったツバキは、上司であるハザマに命令が下された理由を問いただす。すべてはハザマが仕組んだ罠だと知った彼女は、ノエルを助けるために剣を向ける。

イベント（ストーリーモード）



「審判の羽根」として反逆者は始末しなければならない。たとえ相手が大切な親友だとしても……。



ツバキとジンのはじめての出会い。幼いツバキにとって、それは「兄さま」ができた特別な日であった。



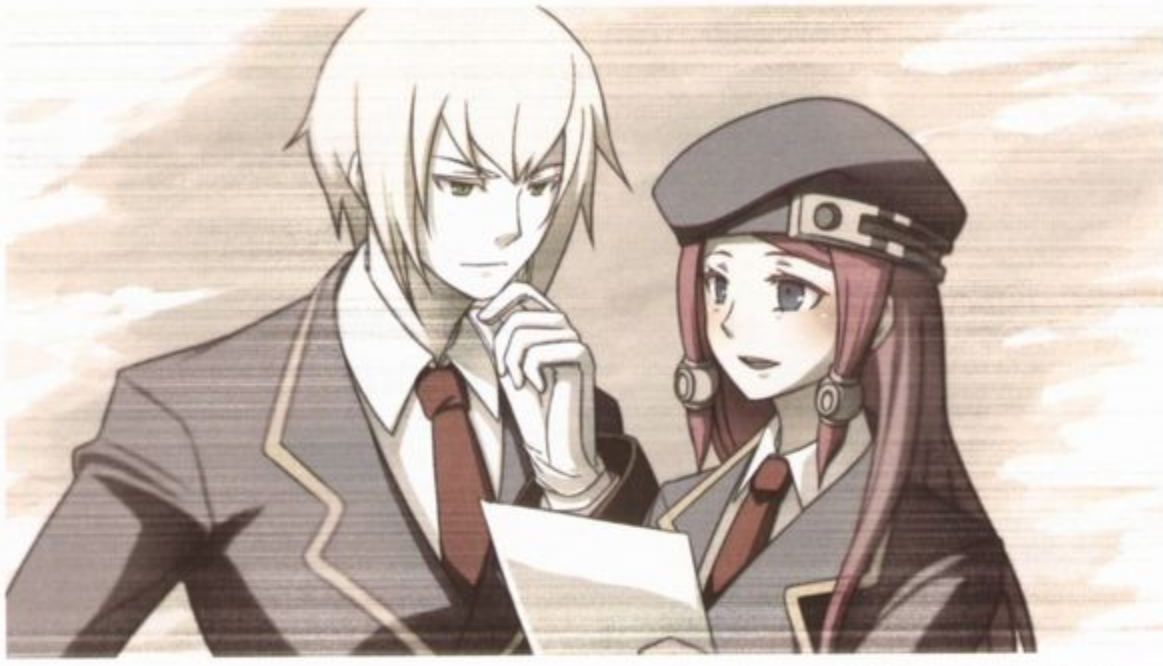
ライチによるツバキの着せかえ大会。まずはノエルの格好。



次はタオカカの格好。下半身がとってもスースーするらしい。



バトルスーツと騙され、メイド服まで着せられてしまうツバキ。



「十六夜」を手に取ったときに見えた、ジンの傍に立つツバキ自身の姿。これはもうひとつの未来なのか。



「十六夜」を使い過ぎて視力を失いかけているツバキ。すべてに絶望していた彼女は帝に救済される。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	私の姿を真似る不届き者！　ヤヨイ家の名を汚すその行為、容赦しません！
ハザマ	大尉、状況を説明して下さい。何故、私たちが争わなければならないのですか？　私の決意はどこへ向ければよいのですか？
ミュー	そんな、まさかあなた……嘘、嘘よ！　なぜ次から次へとこんなことが？　夢ならなぜ醒めないの？
マコト	マコト、許して……私、進むしかないの。
ヴァルケンハイン	亜人種……？　いえ、完全な獣に変化できる種族を見たのは初めてだわ。
プラチナ	あなたは本当に子供なの……？　なんて強大で、不安定な力。

VS	
ラグナ	ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ！　あなたが今回の事件の発端。私はあなたを許しません。覚悟して下さい。
ジン	ジン兄様、ご理解下さい。私とてこのような状況を望むわけが……ありません。
ノエル	ノエル……あなたなら解ってくれると信じてる。お願い。
レイチェル	あなたは、誰？　うっ…、目が、眩む…。
タオカカ	え、私の帽子が気になるの？　だ、駄目！　あげられないの！
テイガー	あなたの行動は条例違反のみならず、既に国家単位の犯罪に値しています。統制機構の名の元に、あなたを拘束します。

VS	
ライチ	優れた戦闘力をお持ちのようですね。街の警備、お任せします。それでは、私は急いでいるので。
アラクネ	不吉な物の怪、私の光で成仏させてあげます。
バング	咎追いは統制機構と協定を結んでいるはずです。あまり身勝手な行動は慎んでください。
カルル	カルル君……。自分の力だけで解決しようとしても何もいいことはないわ。頼れる人がいるうちに、目を覚まして！
ハクメン	なぜ古の六英雄が……？　しかし統制機構に牙を向けるなら、あなたも敵です。
ラムダ	この顔、どこかで……？　あ、あなたは何者！？

戦闘セリフ

シチュエーション	セリフ
立ちリアクション	悔い改めなさい／贖罪なさい
立ちリアクション（VSジン）	ジン兄様…目を覚まして
立ちリアクション（VSノエル）	どうして、私たちが…　（悲しそうに）
立ちリアクション（VSカルル）	カルル君…どうして…
振り向き	こっちね／反対ね
前ジャンプ	せいっ／ハッ！
後ジャンプ	やっ／とっ
空中ダッシュ（ステップ）	お待ちなさい／いくわよ
バックステップ	とっ／やっ
空中バックダッシュ	せいっ／やっ
2段ジャンプ	はいっ／それっ
ガード（小）	んっ／むっ
ガード（中）	本気なのかしら？／まだまだよ！
ガード（大）	くっ、この力はっ！／お、重いっ
ジャストバリアガード1	見えてるわ／こんなもの？
ジャストバリアガード2	ここね！／そこまでよ
バリアガード1	ご加護を／護って
バリアガード2	下がりなさい／離れなさい
ダメージ（小）1	うっ／くっ
ダメージ（小）2	ちぃっ／痛っ！
ダメージ（中）1	きゃっ／つうっ
ダメージ（中）2	うぐっ／くうっ
ダメージ（大）1	こ、この程度…／この私が…
ダメージ（大）2	そんなっ!?／嘘っ!?
ダメージ（特大）1	くっ、ご加護が…／許してっ
ダメージ（特大）2	きゃあああああ／いやぁっ
ガードを崩されたとき（1回目）	いやっ／だめっ！
ガードを崩されたとき（2回目）	まずいっ?!／あああぁ！
ガードブレイク	だめぇ！／そんな！
あおむけダウン起き上がり	ここからよ…／まだまだよ…
前のめりダウン起き上がり	落ち着いて…／挽回します
地上きりもみ	きゃあああああ／いやあああん
横吹き飛ばしやられ	ひゃあああああ／ああああん！
壁バウンド	きゃっ／あん！
地面バウンド	うぐっ／あぁん！
空中きりもみ	うくぅー／きゃあああああー
炎やられから復帰したとき	あ、熱いっ／きゃっ、いやっ
氷やられから復帰したとき	く、感覚が…／ひ、ひゃあ！
電撃やられ	あああぁぁぁ／いやぁあああ
毒やられ	く、毒が…／卑怯な…！
上記以外の状態変化	か、体がっ／く、このままでは…
体力など吸い取られたとき	く、力が…／いやぁん
当身を取られたとき	しまった／いけないっ！
罠や飛び道具を食らったとき	私としたことが！／しくじった
デッドアングルアタックを食らったとき	油断しました／くっ、やられた！
バリアバーストを食らったとき	観念なさい！／無駄な抵抗を！
ガード弾かれモーション	盾が保たない！／いけないっ！
地上受身1（前/後）	こっちよ！／ここからよ
地上受身1（前/後）（VSジン）	さすがジン兄様！
地上受身1（前/後）（VSノエル）	甘いわノエル！
地上受身1（前/後）（VSカルル）	やるわね
地上受身2（ニュートラル）	まだまだ／とぉ
空中受身1（ニュートラル）	くっ／はいっ
空中受身1（ニュートラル）（VSジン）	まだ行けます！
空中受身1（ニュートラル）（VSノエル）	やるわねノエル！
空中受身1（ニュートラル）（VSカルル）	これが咎追い…
空中受身2（前）	はっ／せいっ
空中受身3（後）	回避します／回避っ
投げ抜け成功時1	掴まらないわ／甘いわっ
投げ抜け成功時2	触らないで！／触れないで！
相殺時	くっ、やるっ／なっ！
よろけ（食らい）	くっ、まずい…／ひ、光が…！
よろけ（食らい）（VSジン）	流石近衛…
よろけ（食らい）（VSノエル）	うう…
よろけ（食らい）（VSカルル）	まさか…
よろけ（復帰）	まだ、やれます！／倒れるわけには！
攻撃（小）A	はっ／ふっ
攻撃（小）B	たぁ／やっ
攻撃（中）A（1段目）	えいっ／せいっ
攻撃（中）A（2段目）	はっ！／それっ
攻撃（大）B（1段目）	せりゃぁ／てぃあー
攻撃（大）B（2段目）	やぁーー／たぁあー
攻撃（ドライブ）タメ中	はぁああああああ／やぁああああああ
攻撃（ドライブ）タメ終了	術式充填！／力の源よ！
攻撃（特殊）A	こっちよ／どうかしら？
攻撃（特殊）B	足元が隙だらけです
コンボ成功時1	いかがですか？／罪を償いなさい
コンボ成功時1（VSジン）	もう立ちあがらないでください！
コンボ成功時1（VSノエル）	諦めてノエル！
コンボ成功時1（VSカルル）	無理よカルル君！
コンボ成功時2	審判を続けます／痛みを知りなさい
コンボ成功時2（VSジン）	この程度なのですか？
コンボ成功時2（VSノエル）	駄目ノエル！
コンボ成功時3	懺悔の時間です／耐えきれますか？
コンボ成功時3（VSジン）	ジン兄様、ごめんなさい！
コンボ成功時3（VSノエル）	なんでこんな事に…
地上投げ（成功）	祈りなさい！／捕まえたわ
地上投げ（成功）（VSジン）	遅いですジン兄様！
地上投げ（成功）（VSノエル）	遅いわノエル！
地上投げ（成功）（VSカルル）	無駄よカルル君
空中投げ（成功）	落ちなさい！／懺悔なさい
空中投げ（成功）（VSジン）	捕まえました！
空中投げ（成功）（VSノエル）	無駄よノエル！
空中投げ（成功）（VSカルル）	逃しません！
投げ空振り	そ、そんなっ?!／失敗しました
投げ抜けされたとき	逃したっ？／拘束が！
バリアバースト	障壁解放！／諦めません！
カウンターアサルト	好きにはさせません！／そこまでです！
審技・閃ク壱ノ撃	護法戟（ごほうげき）／行きます！
審技・閃ク壱ノ撃（VSジン）	ジン兄様!!
審技・閃ク壱ノ撃（VSノエル）	ノエル!!
審技・閃ク壱ノ撃（VSカルル）	カルル君！
審剣・光ヲ断ツ剣	華輝斬（かきざん）／させません！
審剣・風ヲ凪グ剣	輝砕閃（きさいせん）／吹き飛びなさい！
審槍・空ヲ付ク槍	煌刃（こうじん）／やぁーーー！
審技・空ニ閃ク光	飛翔燐（ひしょうりん）／斬！
審技・空ヲ翔ル翼	極光衝（きょっこうしょう）／お逝きなさい！
審罪・天ヲ刈ル焔	煌皇（こおう）…燕昇撃（えんしょうげき）／戒めの光よ…裁きを！
審罪・天ヲ刈ル焔（VSジン）	ジン兄様…目を覚まして…これで終わりにします!!
審罪・天ヲ刈ル焔（VSノエル）	ノエル！…ゴメン！
審罪・天ヲ刈ル焔（VSカルル）	カルル君…ゴメン！
審罰・地ヲ抱ク衣	術式兵装十六夜…拘束機関解放…／術式…解放！
審聖・人ヲ裁ク神1	白き羽根は潔白の証明
審聖・人ヲ裁ク神2	黒き羽根は原罪の咎
審聖・人ヲ裁ク神3	我ら神の代理となりて罪を裁き、刑を執行する者也！
審聖・人ヲ裁ク神4	結審、瞬きの間に…！
審聖・人ヲ裁ク神5	全ての罪に断罪を!!
特殊1	煌皇燕昇撃（こうおうえんしょうげき）
特殊2	飛翼天照（ひよくてんしょう）
特殊3	ノエル無駄よ、諦めて！
特殊4	傷付けたくありません！
特殊5	傷付けたく無いわ！
ダウン1	これが…十六夜の力…
ダウン2	秩序は必要なものです／断罪完了…
死亡1	くっ、こんな結末だなんて…
死亡2	ジン兄様…私は……／ごめんね、みんな…
挑発1	罪を告白しなさい／まだ、抗いますか？
勝利1	祈りの時間を与えます
勝利2	懺悔は済みましたか？
勝利3	貴方の罪を引き受けます
時間切れ負け	こんな幕切れなんて…／もう、光が…
登場1	さあ、胸に手を当てて…過ちを認めなさい／貴方の罪を裁きます
登場2	懺悔の時間です…私が導いて差し上げます
登場3	宗家の名に掛けて…貴方には屈しません
対戦前（VSラグナ）	貴方がラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ…
対戦後（VSラグナ）	貴方が居たから…貴方のせいで…クッ
対戦前（VSジン）	我ら終末の日に遣わされた白日の使徒にして蒼炎の騎士なり
対戦後（VSジン）	ジン兄様…どうして…
対戦前（VSノエル）	我ら終末の日に遣わされた白日の使徒にして蒼炎の騎士なり
対戦後（VSノエル）	ゆるして…ノエル…
対戦前（VSテイガー）	第七機関の…赤鬼…
対戦後（VSテイガー）	噂程では無いのですね…
対戦前（VSカルル）	カルル君…どうして咎追いなんかに…
対戦後（VSカルル）	安心して…もう大丈夫だから…
対戦前（VSハザマ）	我ら終末の日に遣わされた白日の使徒にして蒼炎の騎士なり
対戦後（VSハザマ）	宗家の名に懸け任務遂行いたします

CHARACTER GRAPHIC

HAZAMA

ハザマ

CV 中村悠一

統制機構の諜報部に所属するエージェント。しかし、その姿は依り代であり、六英雄のテルミに取り付かれている。世界の破滅を望んでいる彼は、「真の蒼」を持つノエルを覚醒させ、その力を利用しようと企んでいる。

性格

常に柔和な表情を浮かべて飄々としているため、つかみどころがない。物腰は低いが非常に饒舌。争いや面倒ごとを嫌い、任務の遂行を最優先する。

バックストーリー

統制機構の諜報部に所属する衛士。階級は大尉。穏やかな表情の陰に「真の姿」を隠し、とある目的のため再びカグツチの地に舞い戻った。彼の暗躍、そして真の姿に気付く者は未だいない——。

PROFILE

身長	183cm
体重	61kg
誕生日	4月29日
血液型	AB型
出身地	不明
趣味	シルバーアクセサリー集め
大切なもの	ゆで卵
嫌いなもの	ネコ
ドライブ名	ウロボロス



◆ メインビジュアル

諜報部員らしく黒ずくめの衣装に身を包んだハザマ。本体のテルミはどす黒いオーラを身にまとっている。

◆ テルミ



PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

ハザマの衣装は諜報部員という設定のおかげでスーツにするか制服にするか、ずいぶん迷いました。某スパイ映画を見た影響もあってスーツになりました。一方、顔はというと「蛇」と言う明確なイメージがあったので、すぐに決まりましたね。最初はサブキャラクターとして登場させて、その後プレイヤーキャラクターにしようと考えていたので、服のデザインを変えようかと考えたんですよ。結局はそのままで登場させてしまいました。[森]

声優・ボイスについて

僕個人の印象なのですが、中村悠一さんは性格の良いキャラクターを演じていることが多く見受けられました。いくつか中村悠一さんの出ている作品を見て、ぜひに「悪役」を演じて頂きたいと思いました。ハリウッド映画なんかでも悪役には良い役者を当てます。中村悠一さんは非常に良い役者さんなので僕の予想以上の演技をしてくださいました。とても感謝しています。[森]

エンディング（アーケードモード）



ノエルの憎しみを増幅させることで、「カミゴロシノツルギクサナギ」を覚醒させたハザマ。「真の蒼」の力を手に入れたハザマの次なる目的は、マスターユニット「アマテラス」の破壊であった。

イベント（ストーリーモード）



失敗作だったはずの第十二素体。「蒼」を継承したという話は、レリウスには信じがたいようだ。



ハザマ大尉の貴重な入浴シーン。ファンサービスなのか、かなりきわどいアングルである。



ジンが持つ「秩序の力」を見届けたハザマは、その場から逃れるために自ら窯へと跳び降りる。



これまですべての確率事象を観てきたハザマは、ラグナの行動をすべて見越して手玉に取る。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	中尉の戦闘能力はよーくわかりましたから、例の任務、よろしくお願いしますね。
ハザマ	あらら、いつの間に二つ目を……？
ミュー	調子は上々ですねェ。早いところあのアマテラスを引きずりだしてもらわなくてはね。
マコト	おや、これはいけませんねぇ……。おいたがすぎると、どちらも首になっちゃいますよ？
ヴァルケンハイン	おやおや、大丈夫ですか？　老体に鞭打たせるなんて、あなたのご主人様はひどい人だ。どうです、良いシルバー福祉施設をご紹介しましょうか？
プラチナ	不釣合いなアークエネミーを持っているから、何事かと思いましたが……。なるほどね、ずいぶんと可愛らしくなられたようで。
ラグナ	おやおや、少しは期待していたんですけどねぇ。まあ、所詮この程度でしょう…。
ジン	やれやれ、後片付けをさせられる身にもなってくださいよ。
ノエル	さてと、私には力仕事は合いませんが連れて行くとしましょうか。
レイチェル	いやねぇ、困るんですよ。 貴方のような「部外者」に邪魔をされては。
タオカカ	さすが猫の遺伝子といったところでしょうか。まあ、お片付け終了ということで。
テイガー	科学者と機械の組み合わせほど、面倒なものもありませんね。
ライチ	何かご存知のようですが…。あなた程度の人間は関わらないことです。
アラクネ	おや？　最近のゴミは動くんですか？　いつの間にか文明は進歩しているんですねェ。
バング	……さてと、行きますか。
カルル	貴方の父親に会ったことがありますが、何を考えているのか解らない人でしたねぇ。あなたと違って。
ハクメン	これはこれは……。貴方、まだ存在たんですか？
ラムダ	粗大ゴミは、統制機構の定めた条例に沿って処分して頂く様、お願いします。

戦闘セリフ

シチュエーション	セリフ
立ちリアクション	やれやれ、お手柔らかに…／私、戦闘は苦手なんですが…／おいコラ、ビビってんじゃねーぞ
振り向き	おほっ／こちらですか？／バレてんぞ
前ジャンプ	よっ／はいっ／よっ
後ジャンプ	ほっと／逃げ逃げ／着いてこれるか？
空中ダッシュ(ステップ)	お待ちなさい／ひょいっと／待てヤ、コラ
バックステップ	カカっとね／君子、危うきに近寄らず／よっと
空中バックダッシュ	危ない危ない／ここは退きましょう／バーカ
2段ジャンプ	そぉれ／よっと／あらよっ
ガード(小)	むっ／ほう／ん？
ガード(中)	むむっ／ほうほう／なんだそりゃ
ガード(大)	くぅ、これは…／手厳しい／きかねーよ
ジャストバリアガード1	見えてますよ／無駄なことを／そんなモンか？
ジャストバリアガード2	そこまでです／そんなものですか／つまんねーぞ？
バリアガード1	お止めなさいな／少し頭を冷やしなさい／ウゼェつーの！
バリアガード2	その程度ですか？／危ないですねェ／くんじゃねーよ
ダメージ(小)1	あら？／ほう／う？
ダメージ(小)2	くっ／うぐっ／お？
ダメージ(中)1	おっと／これはいけません／ぬぉ
ダメージ(中)2	ひぃ／ぐおっ／ぐぉ
ダメージ(大)1	痛たたたっ／ちょ、まっ…／ぐはっ
ダメージ(大)2	これはいけませんっ／勘弁してくださいよ／ちっ、くそっ
ダメージ(特大)1	あだだだだっ／酷いなぁ、もう／うがっ
ダメージ(特大)2	ぎょえええええ／参りました／ぐ、テメェ！
ガードを崩されたとき(1回目)	アテが外れました／おわっ／ちっ、うざってぇ
ガードを崩されたとき(2回目)	あららら？／のわっった／くそっ、こんなことで！
ガードブレイク	タイム！　タイム！／ここはひとつ穏便に／な!?　防御が！
あおむけダウン起き上がり	痛いなぁ、もう／もう、スーツが汚れますよ／あめーんだよ
前のめりダウン起き上がり	酷いなぁ、もう／あーあ、埃だらけ／それで終わりか？
地上きりもみ	あーれー／どわわわー／ぬぅおおおお？
吹き飛ばしやられ	おわーー／ぐわわわー／ふぐぉぉおお？
壁バウンド	あわわわ／ぎゃふ／ぐわっ
地面バウンド	うわわわ／ごふっ／ぬわっ
空中きりもみ	ぎょえーー／たーすーけーてー／うぁあああああ
火やられから復帰したとき	熱っ　熱っ！／スーツが焦げちゃいますよ／っ、クソがぁ！
氷やられから復帰したとき	寒っ　寒っ！／あぁもう、クリーニングに出さないと／っ、雑魚がぁ！
電撃やられ	ビリビリします／雷は苦手なんですよ／クソ吸血鬼がぁ！
毒やられ	ジワジワきますね／汚い！　さすがきたない！／猿知恵働かせやがって
上記以外の状態変化になったとき	身体がダルイです／き、急に目まいが…／なんだこれ、ウゼェ
体力など吸い取られたとき	なんだか力が…／元々貧血気味なんですよぉ／ソウルイーターだぁ？
当身を取られたとき	読まれましたか／むむ、マズイっ／くそっ、読まれたっ!?
設置や飛び道具を食らったとき	油断しました／ぬぬ、しまった／ちっ、こんな小道具にぃ！
デッドアングルアタックを食らったとき	これは油断しましたっ／窮鼠猫をかむ、と／悪あがきしやがって
バリアバーストを食らったとき	悪あがきを…／これでもう逃げられませんよ／そこまでだな！
ガード弾かれモーション	おわっ、防御がっ／これは大ぴんちっ／な、なんだと！
地上受身1(前/後)	おっとっと／やりますねぇ／バーカ
地上受身2(ニュートラル)	危ないなぁ／まだまだ／あぶねっ
空中受身1(ニュートラル)	よっと／立て直しましょ／おっと
空中受身2(前)	こっちですよ？／目、開いてます？／おりゃ
空中受身3(後)	甘いですよ／追いつけますか？／ふんっ
投げ抜け成功時1	掴まりませんよ／危ない危ない／汚ぇ手で触んな！
投げ抜け成功時2	ひょい、っとね／見え見えですよ／トロイんだよ、バーカ
相殺時	ほぉ、これは…／やりますね／ちっ、やるじゃねーか
よろけ(食らい)	あららら／あらぁ、クラクラします／あーー
よろけ(復帰)	むむむっ／ふぅ、酷い目に…／う、ううん
攻撃(小)A	ていっ／やっ／よっ
攻撃(小)B	ほっ／とっ／シャッ
攻撃(中)A	はいっ／とうっ／おらっ
攻撃(中)B	どうぞっ／ここですかっ／どうだっ
攻撃(大)A	それっ／とおっ／だりゃぁっ
攻撃(大)B	切り裂けっ／ザシュっとね／うぉぉぉぉ
攻撃(ドライブ)A	伸びろっ／絡めっ／いくぜ？
攻撃(ドライブ)B	捕捉っ／こちらですよ／痛ぇだろ？
攻撃(特殊)A	見えますか？／お立ちなさい／こっちだ
攻撃(特殊)B	足元がお留守です／こちらですよ／コケとけ
コンボ成功時1	いかがです？／私も中々やるでしょ？／あっはっは！　超いたそー
コンボ成功時2	次はもっと痛くしますね／一撃必殺…じゃないですね／大丈夫？　ねぇ、大丈夫？　キャハハハ！
コンボ成功時3	これがチェーンコンボ、なんちゃって／効きました？／決まったな、コリャ。アヒャヒャ！
投げ(成功)	それ、捕まえたっ／絡めて、それっ／つ·か·ま·え·た☆
空中投げ(成功)	逃がしませんよ／地面をお舐めなさい／GO TO HELL
投げ空振り	逃げないでくださいよぉ／私、嫌われてます？／おいおい、逃げんなよ
投げ抜けされたとき	ほぉ、やりますね／お見事！／ちっ、舐めんな
バリアバースト	おフザケが過ぎましたか／障壁解放！／調子に乗ってんじゃねェ！
カウンターアサルト	油断しましたね／ちょっと離れてください／ウゼェよ、死ね
蛇刹	蛇刹(じゃせつ)／さてと…／ヒッヒッヒ…
牙昇脚	牙昇脚(がしょうきゃく)／舞刃脚(ぶじんきゃく)／死ねよおら！
裂閃牙	裂閃牙(れっせんが)／痛いですよ！／馬鹿が！
残影牙	残影牙(ざんえいが)／ひゃっはー！／オラァ！
飛鎌突	飛鎌突(ひれんとつ)／邪魔ですね／斬り裂け！
蛇咬	蛇咬(じゃがみ)／そこです！／ウロボロス！
蛇咬(叩きつけ)	蛇咬·槌(じゃがみ·つい)／シャッ！／ぶっとべ!!
牙砕衝	牙砕衝(がさいしょう)／失礼しますよ／素直になれや…
蛇刃牙	蛇刃牙(じゃばき)／どうです？／死ねや…
ウロボロス(D派生)	蓮閃·壱(ほうせん·いち)／いきますか…／ヒャッハー！
ウロボロス(B派生)	蓮閃·弐(ほうせん·に)／さてと／せぃ
ウロボロス(C派生)	蓮閃·参(ほうせん·さん)／こっちですよ／見えてるか？
蛇翼崩天刃1	行きますよ…／蛇翼(じゃよく)／死ねや雑魚が!!!
蛇翼崩天刃2	蛇翼崩天刃(じゃよくほうてんじん)／崩天刃(ほうてんじん)
蛟竜烈華斬1	蛟竜烈華斬(みずちれっかざん)／遊んでやるから来な…．
蛟竜烈華斬2	あはははは！／気持ち良いだろ…／死ね死ね死ね死ね死ねーーーー！
千魂冥烙1	千魂冥烙(せんこんめいらく)／お仕置きの時間だ…．
千魂冥烙2	一夜に千の死をもたらす冥府の蛇よ…その顎(アギト)で全ての魂を喰い尽くせ!!／ヒヒヒヒっ…泣け！喚け！子犬ちゃんよ!!／極上の苦しみを味わわせてやるぞ…いてぇかいてぇだろ？
千魂冥烙3	建速須佐之男(たけはやすさのおのみこと)名で命じる…起動しろ…アークエネミー＝ウロボロス／どうよ、気持ちいいだろ？…堕ちな…冥府の底に…／ひゃひゃひゃひゃひゃひゃひゃひゃひゃひゃひゃひゃ…堕ちろ…
ブレイブルー起動呪文1	第666拘束機関解放
ブレイブルー起動呪文2	次元干渉虚数方陣展開
ブレイブルー起動呪文3	見せて上げますよ、碧の力を!!
ブレイブルー起動呪文4	コードSOLブレイブルー、起動!!
特殊1	俺の蛇を見ろ!!!
特殊2	遊んでやるよ、子犬ちゃんよ！
特殊3	ウロボロス、召喚…
ダウン1	あれ？もう終わりですか？／まだやるんですか？／そのまま死んどけ…
ダウン2	出来ればもう立たないで欲しいのですが／諦めが悪いですね？
死亡1	あらら…負けちゃいました…／あれ？夢ですかね???／マジ…かよ…
死亡2	グハッ／ぐはははは！
挑発1	時間が無いのですがね…／はぁ…つまらないですよ…
挑発2	早く終わらせませんか？／えっと？それ本気なんですか？
勝利1	あーもしもしー生きてますか？／戦闘は専門外なんですがね～／準備体操には良かったぜ、んじゃ死ねや
勝利2	さて、本部に連絡しますか／こんなもんかな…／調子に乗ってるとマジ殺すぞ
勝利3	意外と弱いんですね／…勝てるとでも思ったのか？／てめぇマゾか？
時間切れ負け	あらら…時間切れですか／さてと、どうしましょうかね？／あらら、マジかよ
登場1	戦闘は専門外なんですけどね～／お手柔らかにお願いしまよ／楽しませてくれよ！
登場2	諜報部のハザマと言います…以後おみしりおきを／あら…これも確立事象ってやつなんですかね？／痛みと快楽を教えてやるよ…
登場3	パスって有りですか？…あら駄目ですか…／コードSOLブレイブルー起動…
対戦前(VSラグナ)	答えると思いますか？
対戦後(VSラグナ)	あらあら死神さん？生きてますか？
対戦前(VSジン)	我ら終末の日に遣わされた白日の使徒にして蒼炎の騎士なり
対戦後(VSジン)	あーテメェの出番は終わったんだよ…そのまま死んどけ
対戦前(VSノエル)	我ら終末の日に遣わされた白日の使徒にして蒼炎の騎士なり
対戦後(VSノエル)	さて、ノエル嬢、参りますかね？
対戦前(VSレイチェル)	…クソ吸血鬼が
対戦後(VSレイチェル)	まだ殺しませんよ、まだね…
対戦前(VSライチ)	おっと、これはまたお美しい…
対戦後(VSライチ)	美しい女性を傷付けるのは気がひけますね
対戦前(VSハクメン)	あらハクメンさん、お久しぶり
対戦後(VSハクメン)	あれ？弱くなっちゃいました？
対戦前(VSラムダ)	チッ、面倒くさい奴が…
対戦後(VSラムダ)	おいココノエ、テメェじゃ無理だ…ヒヒヒッ
対戦前(VSツバキ)	我ら終末の日に遣わされた白日の使徒にして蒼炎の騎士なり
対戦後(VSツバキ)	ツバキ中尉…もう少し頑張ってくださいよ
対戦前(VSラグナ)(ボス時)	うるせぇぞ、死ね
対戦後(VSラグナ)(ボス時)	うぜぇぞ、このシスコン野郎…
対戦前(VSハクメン)(ボス時)	久しぶりだな、おい
対戦後(VSハクメン)(ボス時)	所詮は縛られて躯か…そのまま死んどけ
VSラグナ	どうした子犬ちゃんよ…
VSジン	どうしました？　キサラギ少佐？
VSノエル	見せて下さいよ蒼を…
VSレイチェル	遊んでくれよ、クソ吸血鬼…
VSハクメン	ハクメン…テメェうぜぇよ…

ミュー・テュエルブ
μ -No.12-

CV 近藤佳奈子

「蒼」を継承したノエルの真の姿。彼女の世界に対する憎しみが膨れ上がった結果、世界をも破壊する力を手に入れた。ハザマはこのミューの力を利用してマスターユニット「アマテラス」を破壊しようと画策している。

PROFILE

身長	157cm
体重	48kg
誕生日	1月7日
血液型	不明
出身地	第十三階層都市「カグツチ」
趣味	破壊
好きなもの	破壊
嫌いなもの	世界
ドライブ名	シュタインズガンナー



◆ メインビジュアル

自身の身の丈よりも大きな剣を携えたミュー。髪の毛はノエルと同じく金髪だが、目は「蒼」に染まっている。

性格

ノエルの世界に対する「憎しみ」が増幅しているため、すべての
モノに対し攻撃的になっている。

バックストーリー

「蒼」を継承した第十二素体であるノエル＝ヴァーミリオンの真
の姿。ムラクモユニットを昇華させた「カミゴロシノツルギクサ
ナギ」はその姿を現した、「マスターユニット＝アマテラス」を破
壊するために。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

このキャラクターのデザインは紆余曲折がありました。まず「ノエル」であり、「ムラクモユニット」という前提条件があったうえで、「ν -No.13-」や「Λ -No.11-」よりも強そうに見えること、特別な存在に見えることが必要だったのです。最終的なデザインについてはまわりからいろいろと意見を聞きつつも、独断かつ強行して決めました。[森]

声優・ボイスについて

素体がノエルなので無論、ノエル役の近藤佳奈子さんに演じて頂きました。近藤さん、本当に申し訳ありません。何役も演じて頂いて……。でも、やっぱりノエルは近藤さんしかいないと思います。[森]

アバター（ストーリーモード）

通常時と戦闘時で姿が変化するミュー、通常２のアバターはラグナにヘッドギアを破壊されてノエルの人格が戻ったときのものだ。

◆ 通常1

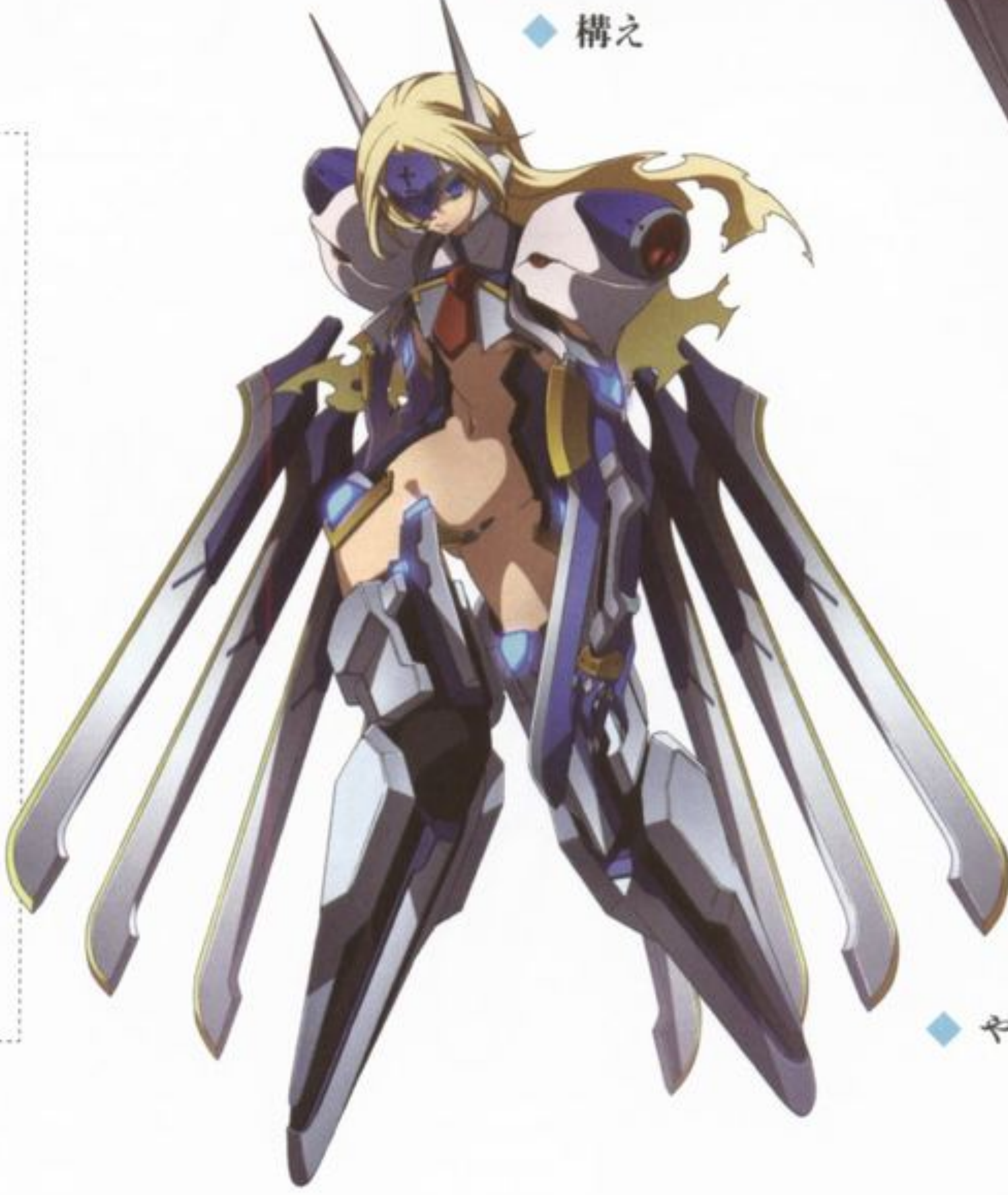


◆ 通常2





◆ 構え



◆ やられ

紋章



同じムラクモユニットのラムダと同様、ミューの紋章にも8本の剣があしらわれている。中心にはミューを表す、巨大な剣がある。

エンディング（アーケードモード）



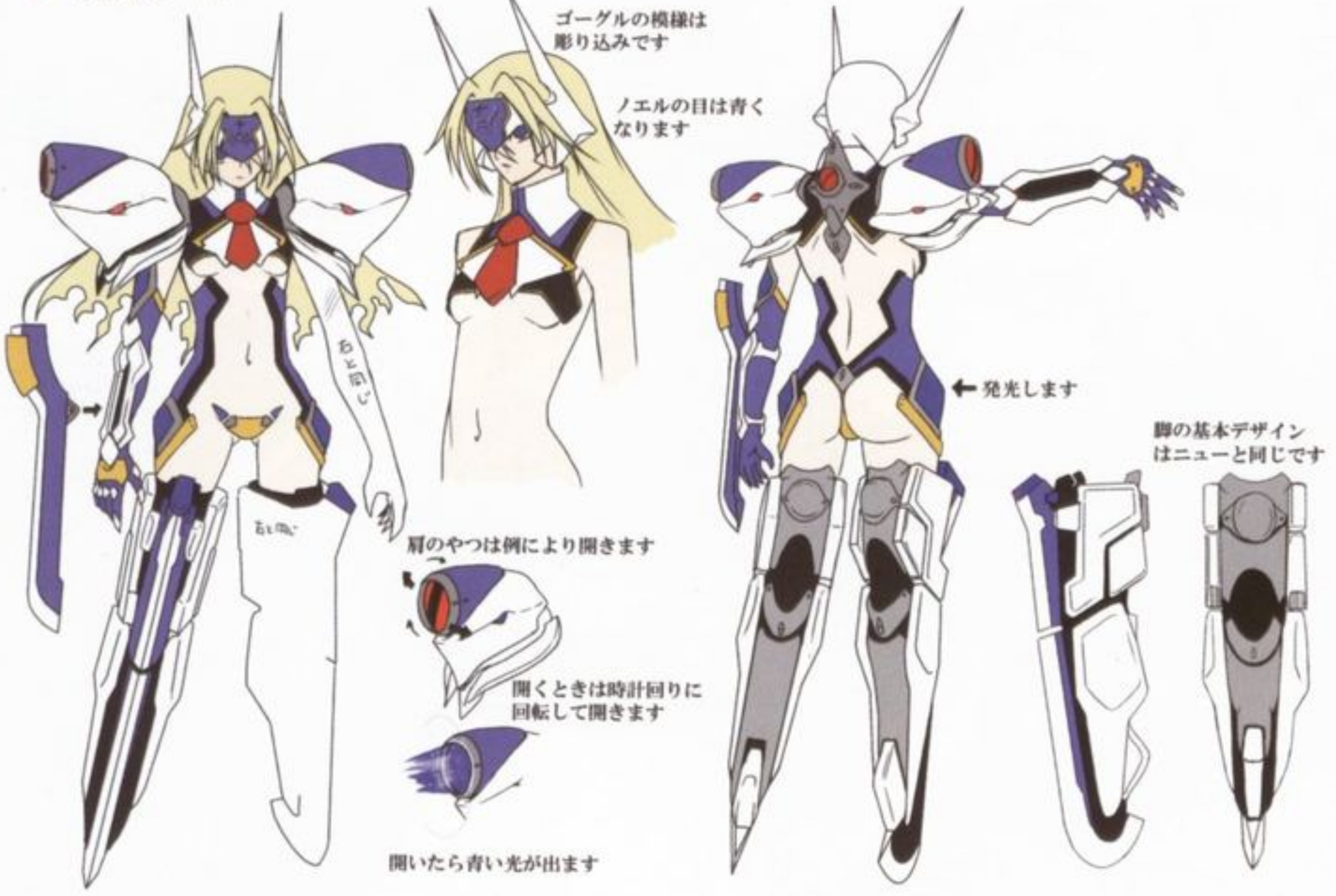


世界に対する憎しみが増幅したミューの力はすさまじく、六英雄のハクメンをもってしても倒せない。ハクメンを退けたミューとハザマの次なる目的は、マスターユニット「アマテラス」の破壊にある。

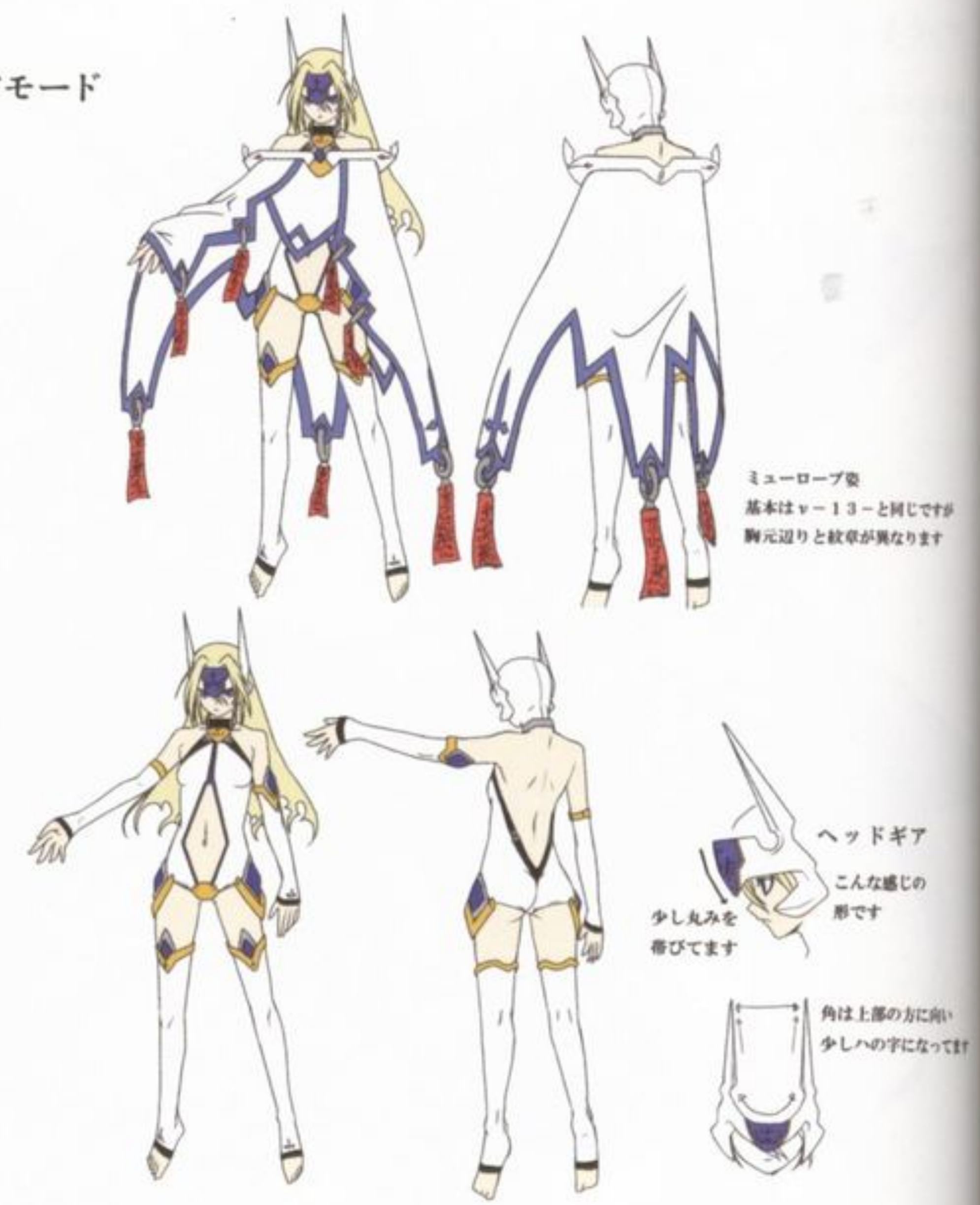
キャラクター設定

設定画稿では手足に装着したムラクモユニットのディテールが描かれている。通常モードの画稿では貴重なインナー姿が見られる。

◆ 戦闘モード

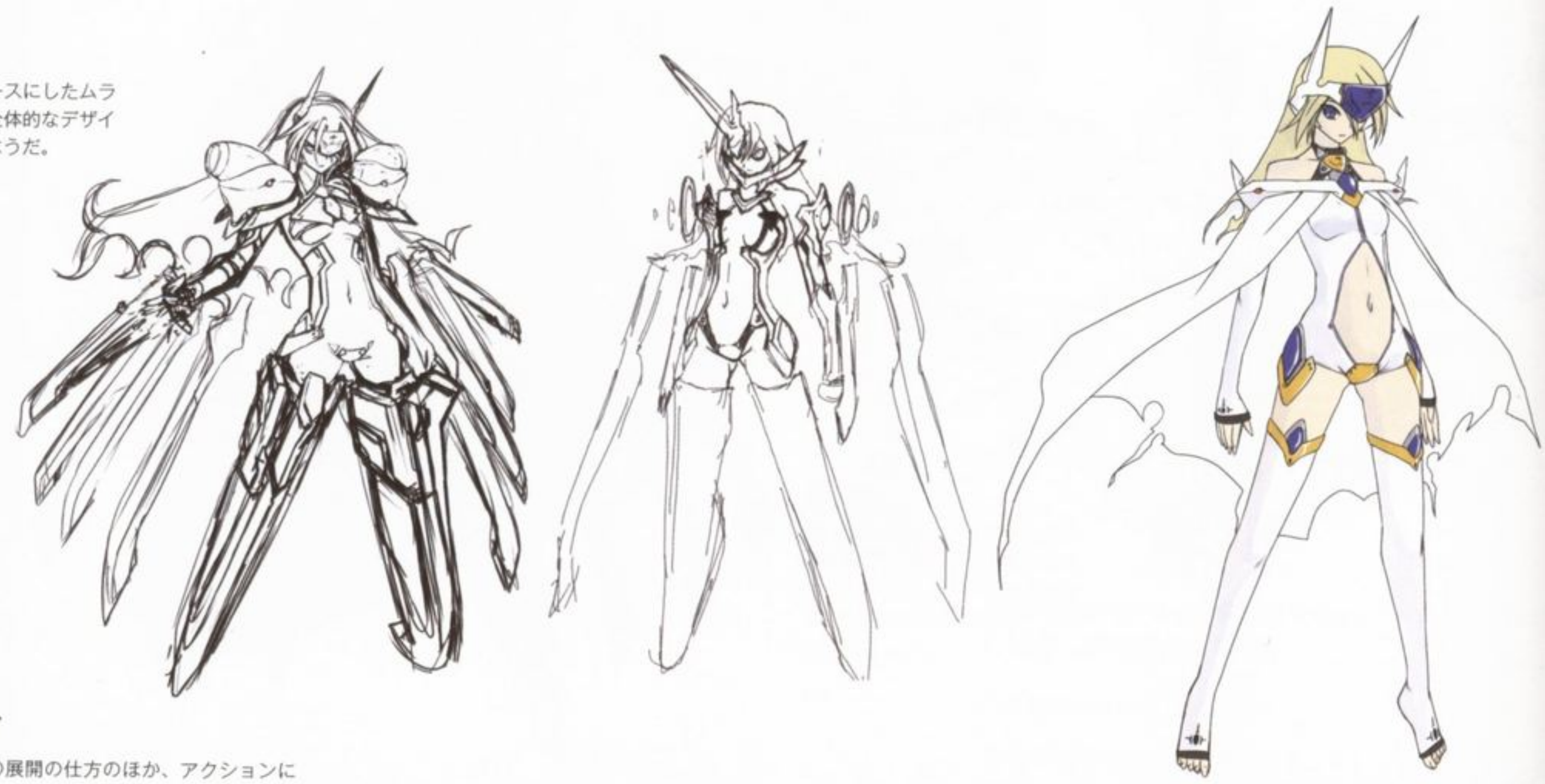


◆ 通常モード



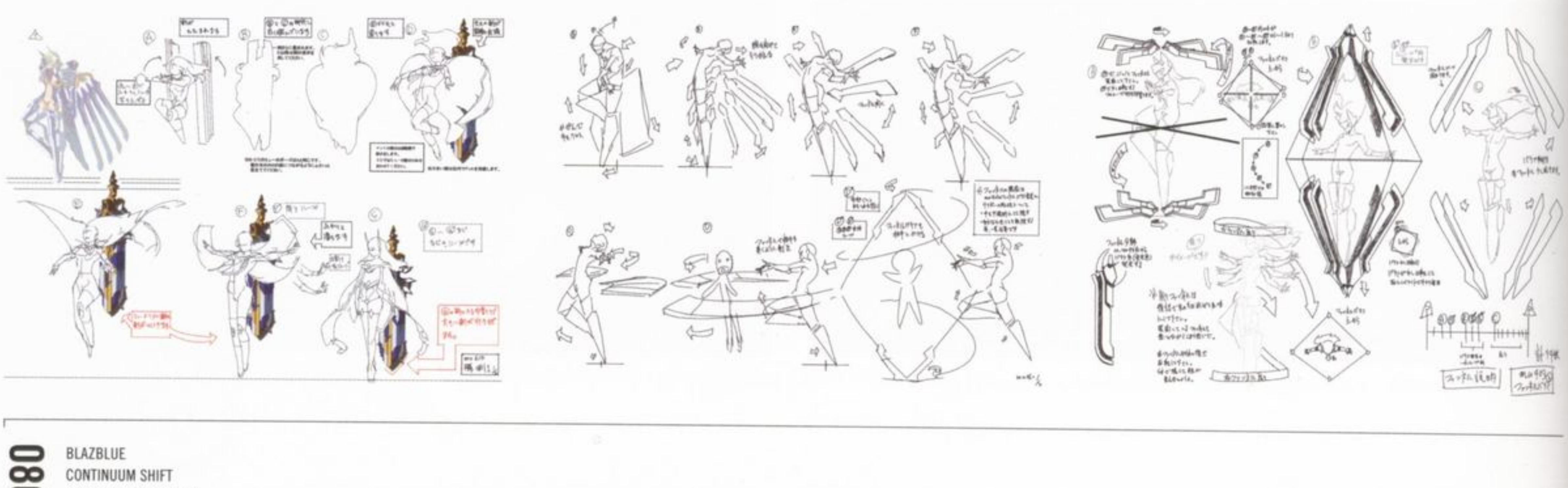
キャラクター案

ミューの準備稿。ノエルをベースにしたムラクモユニットということで、全体的なデザインイメージはすぐに固まったようだ。



モーションコンテ

コンテではムラクモユニットの展開の仕方のほか、アクションによってさまざまな表情を見せる剣の動きが描かれている。



勝利セリフ

VS	
ツバキ	術式兵装との衝突を確認・対象への侵食値65%以上・なおも上昇中
ハザマ	対象の存在位置・不明・深刻な障害を確認・処理を実行する
ミュー	同一体・次元の不一致を確認・事象の収縮を確認・速やかに対象を破棄する
マコト	魔素に対する強力な抗体を確認・サンプル回収後処理を実行する
ヴァルケンハイン	原子レベルの変換を確認・対象の戦闘レベルはD以下に低下・処理を実行する
プラチナ	事象兵器との衝突を確認・対象の存在レベル通常の2.75倍の速度で低下・なおも低下中

VS	
ラグナ	黒き獣・次元・世界・歪み・滅べ
ジン	事象兵器との衝突を確認・対象の戦闘レベルはD以下に低下・処理を実行する
ノエル	…………
レイチェル	三輝神ツクヨミユニットとの衝突を確認・対象の存在は外周因子・処理を実行する
タオカカ	魔素蓄積体異種・戦闘レベルはD以下に低下・処理を実行する
テイガー	模倣事象兵器搭載型固体・戦闘レベルはD以下に低下・処理を実行する

VS	
ライチ	境界との接続を切断・戦闘レベルはE以下に低下・処理を実行する
アラクネ	境界との接続を切断・対象の存在の消滅を確認・次フェイズに移る
バング	事象兵器との衝突を確認・事象兵器の反応はなし・対象の戦闘レベルはD以下に低下・処理を実行する
カルル	事象兵器との衝突を確認・対象の戦闘レベルはD以下に低下・処理を実行する
ハクメン	三輝神スサノオユニットとの衝突を確認・対象の干渉レベルは5%以下に低下・なおも低下中
ラムダ	模倣体・イデア機関の反応を確認・損傷率60%以上・戦闘レベルD以下・次元境界接触用素体は必要としない・速やかに対象を破棄する

戦闘セリフ

シチュエーション	セリフ
立ちリアクション	全て、消えて…／全て、いらない…
立ちリアクション(VSラグナ)	黒き獣…
立ちリアクション(VSジン)	終末の使途…
立ちリアクション(VSレイチェル)	傍観者…
立ちリアクション(VSハクメン)	白いスサノヲ…
立ちリアクション(VSハザマ)	黒いスサノヲ…
前ジャンプ	ふっ
後ジャンプ	ふっ
空中ダッシュ(ステップ)	ふっ／すっ
バックステップ	ふっ／すっ
空中バックダッシュ	ふっ／すっ
2段ジャンプ	ふっ／はっ
ガード(小)	くっ／むっ
ガード(中)	うっ／ぐっ
ガード(大)	無駄／無意味
ジャストバリアガード1	見える／ふん
ジャストバリアガード2	感じない／浅い
ダメージ(小)1	ん／ふ
ダメージ(小)2	ん?／ふん
ダメージ(中)1	く／あっ
ダメージ(中)2	くっ／うっ
ダメージ(大)1	ああっ／くあっ
ダメージ(大)2	ううっ／つぅっ
ダメージ(特大)1	くああっ!／くうううっ
ダメージ(特大)2	あああああっ!／衝撃…!
ガードを崩されたとき(1回目)	む／ち
ガードを崩されたとき(2回目)	ぐっ／きっ
ガードブレイク	くあっ!／ああっ!
あおむけダウン起き上がり	ふん／ふっ
前のめりダウン起き上がり	しっ／くっ
地上きりもみ	視界が…／なぜ…
壁バウンド	うぐっ／ぐうっ
地面バウンド	ぐあっ／きあっ
炎やられから復帰したとき	炎の使い手?／あつ……
氷やられから復帰したとき	氷の使い手?／いた……
電撃やられ	あ゛あ゛あ゛あ゛あ゛あ゛あ゛／ぎぎぎぎぎぎぎ
毒やられ	ぐぅっ…／んう…?
上記以外の状態変化になったとき	なんだ?／これは…
体力など吸い取られたとき	理が…／駄目…
当身を取られたとき	く!?／あ
罠や飛び道具を食らったとき	小癪…／姑息…
デッドアングルアタックを食らったとき	はっ／えぐっ

シチュエーション	セリフ
バリアバーストを食らったとき	浅はか…／斥力が
ガード弾かれモーション	つっ／あっ
地上受身1(前/後)	はっ／はっ
地上受身1(前/後)(VSラグナ)	ブラッドエッジ…
地上受身1(前/後)(VSジン)	偽りの英雄……
地上受身1(前/後)(VSレイチェル)	外周因子……
地上受身1(前/後)(VSハクメン)	古の英雄……
地上受身1(前/後)(VSハザマ)	真の悪意……
地上受身2(ニュートラル)	たっ／たっ
空中受身1(ニュートラル)	ふっ／ふっ
空中受身2(前)	くっ
空中受身3(後)	んっ
投げ抜け成功時1	遅い／軽い
投げ抜け成功時2	無駄／緩い
相殺時	む!?／ん!?
よろけ(食らい)	なぜ…／え…?
よろけ(復帰)	抵抗する?／なぜ
攻撃(中)A	ふっ
攻撃(中)B	しっ
攻撃(大)A	さあ／はっ
攻撃(大)B	消えて／消えろ
攻撃(大)C	裂けて／裂けろ
攻撃(大)D	崩れて／崩れろ
攻撃(大)E	切り裂け／軌跡
攻撃(大)F	滅べ／失え
攻撃(特殊)A	薙ぎ払う／切り払う
攻撃(特殊)B	全て／示せ
コンボ成功時1	このまま消えて／残さない
コンボ成功時2	散れ／これが望まれたこと
コンボ成功時3	墜ちろ／続けるの?
投げ(成功)	捕まえた／逝け
空中投げ(成功)	おとなしくして／歪め
投げ抜けされたとき	あっ／んっ
バリアバースト	全て無意味／解放する
カウンターアサルト	どう／無謀
シュタインズガンナー(ニュートラル)	ツルギ／そこ
シュタインズガンナー(前方)	愚か／苦しみ
シュタインズガンナー(しゃがみ)	示し／放つ
シュタインズガンナー(空中)	光／解き放て

シチュエーション	セリフ
シュタインズガンナー(後方)	堕ちて／収束
アメノトツカ	アメノトツカ／破滅の鎖
アマノハバヤ	アマノハバヤ／飛べ
ツヌグイ	ツヌグイ／喪失の夢
フルノツルギ	フルノツルギ／切り裂く
アメノハバキリ	アメノハバキリ／解放
オモヒカネ	オモヒカネ…世界を消して　私も消える／崩壊の軌跡…私は全ての敵
ヤタノカガミ	ヤタノカガミ／あまた…降り注ぐ
カミゴロシノツルギ	カミヨナナヨ…神によりてつくられし世界…全ては偽り　全ては虚像…終末はきたり…今　全ての破壊を／なぜ…あなたたちののぞんだせかい…くるしみとかなしみといかりでみたされ…ぜつぼうをただくりかえす…そんなせかいいらない
ダウン1	消えて…／終わり…
ダウン2	さようなら／おやすみなさい
死亡1	なぜ…／え…?
死亡2	わからない…／どうして…
挑発1	あ…／え?
挑発2	う…／ん…?
勝利1	これでまた終わりへ一つ…／消滅に身を委ねて…
勝利1(VSハザマ)	完全なる消滅を
勝利2	緩やかに滅ぶ世界…／世界は悪意に満ちている…
勝利3	こんな世界、いらない／こんな世界を望むの?
時間切れ負け	解析不能…／ぐ…ぐ…
登場1	全て消えて…そう、あなたも／はじまり…そしておわり…
登場2	私の存在はクサナギ…全てを滅ぼす者…／破壊…それが私の存在意義
登場3	私はそれ以上でもなく、それ以下でもなく…世界の敵／黒い、世界…私はそれを壊すだけ
登場2(ハザマ)	おしおきの時間だ
対戦前(VSラグナ)	黒き獣…世界の悪夢
対戦後(VSラグナ)	悪夢…消えて
対戦前(VSジン)	終末の使途…
対戦後(VSジン)	あなたの役目は終わり
対戦前(VSレイチェル)	世界の傍観者…
対戦後(VSレイチェル)	あなたの役目は終わり
対戦前(VSハクメン)	白いスサノヲ…世界の選択
対戦後(VSハクメン)	答えは選ばれた
対戦前(VSラムダ)	次元境界接触用素体No.11 対三輝神コアユニット、Λ…確認
対戦後(VSラムダ)	あなたの役目は終わり
対戦前(VSハザマ)	黒いスサノヲ……
対戦後(VSハザマ)	私は……私は……

マコト=ナナヤ

MAKOTO=NANAYA

CV 磯村知美

統制機構の諜報部に所属するエージェント。イカルガで諜報任務に当たっていたが、世界を取り巻く不穏な空気を察知。士官学校時代からの親友であるノエルとツバキを助けるために、彼女はカグツチへと向かった。



◆ メインビジュアル

戦闘用のコスチュームを着たマコトのメインビジュアル。均整のとれた肉体と大きな尻尾が魅力的な一枚。

PROFILE

身長	163cm
体重	49kg
誕生日	4月2日
血液型	O型
出身地	第十一階層都市「シナツ」
趣味	ラクロス
好きなもの	食べ放題、マロンパフェ
嫌いなもの	差別
ドライブ名	インパクト

性格

ウワサ話の大好きな今時の女の子、明るく元気いっぱい。人見知りをせず誰にでも親切だが、なんでも直感で行動してしまうところがある。

バックストーリー

リス系亜人種の少女。下層出身だが、類いまれなる身体能力を活かし士官学校へ入学する。最初は出身と種族のことでいじめを受けていたが、ルームメイトであったツバキとノエルに支えられ、それらを乗り越える。現在は統制機構諜報部に所属、ツバキとノエルとは今でも親友であり、たびたび連絡をとっている。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

獣人の肉弾系キャラクターという設定を踏まえて、最初から薄着にさせようと決めていました。気がついている人もいるかもしれませんが、どことなくラグナの衣装デザインに似ているんですよ。ちょっと意識して描きました。胸については各方面からツッコミを頂きましたが、反省も後悔もありません。ライチ先生で描けなかった南半球を描きたかったのです!![森]

声優・ボイスについて

マコト役の磯村知美さんはまさにハマリ役だと思っています。元気が良く、そして内に秘めた強い意志。僕のイメージを非常に良く演じてくれて、マコト、ツバキ、ノエルで非常に良いバランスの取れたキャラクターになったと思っています。僕個人も非常に満足していますので、願わくば、彼女たちをメインにしたサブストーリーを書きたいと考えています。[森]

ブ&デストロイな感じの内容なのだ。

ゲストは自分が関わったキャラクターの姿で出演するのがお約束。

こんなイラストですが、一応「ブレイブルー」公式応援番組なのです。

BLAZBLUE Radio

ニコニコ動画で放送されている『ブレイブルー』の公式応援WEBラジオ。本編では描かれなかった驚愕エピソードが盛りだくさんだったりなかったり。そんな「ぶるらじ」のハチャメチャな魅力と名シーンの一部をご紹介。

「ぶるらじ」&「続・ぶるらじ」放送リスト

シリーズ	サブタイトル	ゲスト	放送日	放送時間
ぶるらじ	第1回 ～ぶるらじ·THE·ハードコア～	—	09.04.09	33:08
ぶるらじ	第2回 ～ぶるらじ·R－15指定～	たかはし智秋	09.04.23	39:59
ぶるらじ	第3回 ～ぶるらじ·夢の競演！？～	石渡太輔	09.05.07	38:55
ぶるらじ	第4回 ～ぶるらじ·きれいなアラクネ～	疋田高志	09.05.21	40:30
ぶるらじ	第5回 ～ぶるらじ·おまえらそんなに猫が好きか？！～	—	09.06.05	36:58
ぶるらじ	第6回 ～ぶるらじ·私、サラブレッドだから～	植田佳奈	09.06.18	44:02
ぶるらじ	第7回 ～ぶるらじ·公開録音SPパートⅠ～	柿原徹也	09.07.09	30:17
ぶるらじ	第8回 ～ぶるらじ·公開録音SPパートⅡ～	柿原徹也	09.07.16	27:40
ぶるらじ	第9回 ～ぶるらじ·「おまえのスティックに釘を打て」でござる！！～	小山剛志	09.07.30	39:34
ぶるらじ	第10回 ～ぶるらじ·コスプレ…嫌いかね！？～	磯村知美	09.08.13	47:12
ぶるらじ	第11回 ～ぶるらじ·何だ…お前も改造して欲しいのか？～	松浦チエ	09.09.03	37:16
ぶるらじ	第12回 ～ぶるらじ·此処ではない何処かへ…ニャス！！～	斎藤千和	09.09.17	45:10
ぶるらじ	コンティニュアム シフト 稼働記念スペシャル	—	09.12.10	42:09
ぶるらじ	ぶるふぇす2010春 -SPRING RAID-公開録音すぺしゃるパート1	磯村知美·植田佳奈·柿原徹也·小山剛志·松浦チエ（パート2、4のみ）	10.03.11	39:17
ぶるらじ	ぶるふぇす2010春 -SPRING RAID-公開録音すぺしゃるパート2		10.03.25	26:21
ぶるらじ	ぶるふぇす2010春 -SPRING RAID-公開録音すぺしゃるパート3		10.04.08	24:23
ぶるらじ	ぶるふぇす2010春 -SPRING RAID-公開録音すぺしゃるパート4		10.04.22	37:46
続·ぶるらじ	第1回 ～帰ってきたぶるらじ～	森 利道	10.06.03	50:01
続·ぶるらじ	第2回 ～ジェネシックエメラルド超電磁ラジオ～	乃村健次	10.06.17	41:00
続·ぶるらじ	第3回 ～ヒャッハー！ ブレイブルー起動だぁ！！～	中村悠一	10.07.01	49:08
続·ぶるらじ	第4回 ～ブレイアブル化だよ、全員集合～！～	磯村知美	10.07.15	50:12
続·ぶるらじ	第5回 ～紫色の憎いヤツ～	諏訪部順一	10.07.29	38:17
続·ぶるらじ	第6回 ～お姉さんが頭、診てあげようか？～	たかはし智秋	10.08.12	44:01
続·ぶるらじ	第7回 ～姫様、僭越ながら私めも参戦致します～	植田佳奈	10.09.09	40:55
続·ぶるらじ	第8回 ～ココノエ博士のぶるらじ改造計画？～	松浦チエ	10.09.23	40:55
続·ぶるらじ	第9回 ～そんなラジオで大丈夫か？～	—	10.10.07	56:01
続·ぶるらじ	第10回 ～対象をぶるらじと認識·介入します～	磯村知美	10.10.21	40:10
続·ぶるらじ	第11回 ～愛の鉄拳ぱんちでぶるらじに殴り込みっ!?～	高橋美佳子	10.11.04	42:43
続·ぶるらじ	第12回 ～深い蒼の音、紡ぎます～	石渡太輔	10.11.18	38:40
続·ぶるらじ	ぶるらじ出張版 ～CS2を120%楽しむための講座！～	—	10.12.02	9:10
続·ぶるらじ	第13回 ～BBCSⅡ稼働記念!! そしてまたどこかで…～	悠木 碧·森 利道	10.12.09	60:39

ROUGH SKETCH & WORD

キャラクター設定

露出度の高さでは登場キャラクターでも群を抜いているマコト。グラマラスでありながら俊敏なイメージで描かれている。

◆ 前面／背面／武器



◆ 士官学校制服



キャラクター案

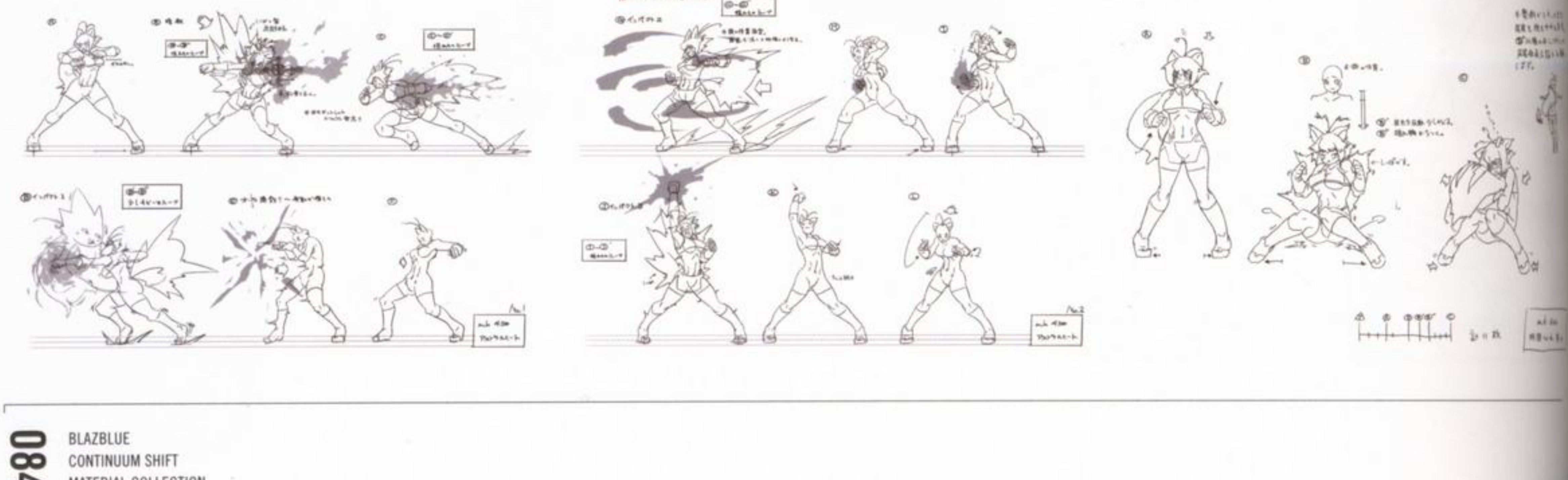
準備稿のマコトは武器のトンファーやコスチュームのディテールが異なるものになっている。肌の露出はやや控えめだ。





モーションコンテ

ボクサーのようにパンチをくり出して闘うマコト。コンテではパワフルな彼女のアクションが迫力いっぱいに描かれている。



勝利セリフ

VS	
ツバキ	やっぱ、ツバキには笑顔が一番だよ。そんなもの脱いで、一緒に帰ろ？
ハザマ	いったい何が起ころうとしてるの？　ハザマ大尉！　知っているなら答えてください！
ミュー	目を覚まして！　声を聞いて！　また、アタシの尻尾に触ってよ！　ねぇ、ノエル！
マコト	アタシの中にいるもう一人の自分！　なんだか青春な響きだよね。
ヴァルケンハイン	窮鼠は猫を噛み、リスは狼を倒す！　じっちゃん、勉強になったでしょ？
プラチナ	男の子？　女の子？　……ううっ、なんだかアブノーマルな趣味に目覚めそう。

VS	
ラグナ	アタシの尻尾をモフっていいのはツバキとノエルだけなの！　死神に触られるなんてお断りだよ！
ジン	やったぁー！　キサラギ先輩に勝っちゃった！　アタシ凄い！
ノエル	そんなになってまで尻尾をモフろうとするとは……ノエル、恐い子。
レイチェル	すっごい雷！　でも、静電気ならアタシの尻尾も負けてないんだから！
タオカカ	はわわっ、猫は苦手なんだよ。DNA的に。ああ、もう！　アタシの尻尾は食べ物じゃないってば！
テイガー	あれ、もしかして手加減してくれたの？　意外と紳士なんだねー、赤鬼さん！

VS	
ライチ	うっわー、キレイな人。……そういえば、どっかで見たことあるような？
アラクネ	うねうねぐねぐね気持ち悪ぅー。ノエルだったら泣いちゃいそうだよ。
バング	忍者って確かイカルガの諜報員みたいなもんだよね？　……そんなにムサくて目立つのに？
カルル	カルル君、あんまり無茶しちゃダメだよぉ。アタシ、カルル君のためなら一肌脱いじゃうから！
ハクメン	つ、強い。なんでアタシの動きがわかるの！？　……ハッ！　まさか、これが…心眼！？
ラムダ	うーん。統制機構も第七機関も、結局どっちもどっちってこと？

戦闘セリフ

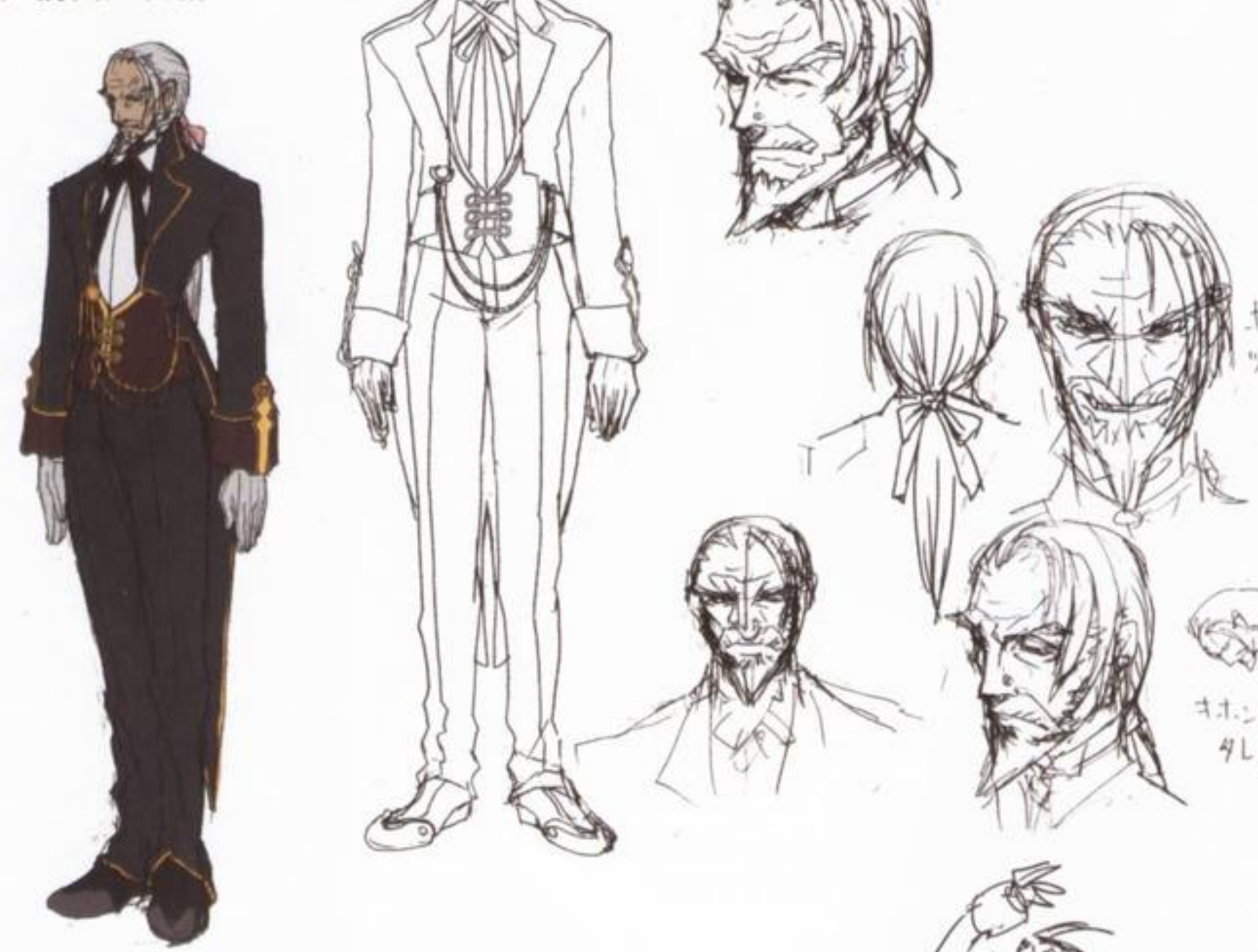
シチュエーション	セリフ
立ちリアクション	いくよぉー！／燃えろ！アタシ！
立ちリアクション(VSジン)	アタシも昔とは違いますから！
立ちリアクション(VSノエル)	やりづらいなー、ノエルとは
立ちリアクション(VSテイガー)	期待してるよ、赤鬼さん
立ちリアクション(VSツバキ)	ツバキ、本気なんだね
立ちリアクション(VSハザマ)	大尉！　何を企んでいるんです!?
振り向き	ささっ／ふふっ
前ジャンプ	ハッ！／とぉっ！
後ジャンプ	ほっ！／ほい！
空中ダッシュ(ステップ)	はいっ！／びゅん！
バックステップ	よっ／よっと
空中バックダッシュ	そい！／やっ！
2段ジャンプ	ハァ！／ひょいっと
ガード(小)	そんなの！／あまい！
ガード(中)	きかない！／へいき！
ガード(大)	ブロック！／てっぺき！
ジャストバリアガード1	バッチリ！／だいじょーぶ！
ジャストバリアガード2	ナイスタイミンッ！／大成功！
ダメージ(小)1	うっ！／やっ！
ダメージ(小)2	んっ！／あっ！
ダメージ(中)1	いたっ！／あうっ！
ダメージ(中)2	きゃ！／わっ！
ダメージ(大)1	うそ!?／なんで!?
ダメージ(大)2	やめて！／だめ！
ダメージ(特大)1	いったぁー！／ひどっ！
ダメージ(特大)2	きゃぁぁーっ！／やだやだっ！
ガードを崩されたとき(1回目)	うそでしょ？／ひゃっ！
ガードを崩されたとき(2回目)	まってまって！／もうやだ！
ガードブレイク	やばっ！／ちょっと！
あおむけダウン起き上がり	これから！／びっくりしたー
前のめりダウン起き上がり	こんどはこっち！／あいたた～
地上きりもみ	ひゃあ！／わわわっ！
横吹き飛ばしやられ	きゃん！／うわっ！
壁バウンド	くぅ！／あいたっ！
地面バウンド	あぅ！／くは！
空中きりもみ	ああーっ！／はうーっ！
炎やられから復帰したとき	尻尾こげちゃったよ／燃えてきたぁー！
氷やられから復帰したとき	あたま冷えたよ！／寒いのお断り！
氷やられから復帰したとき(VSジン)	こ、これが噂のユキアネサ…
電撃やられ	しびれるぅー!?／ビリビリー!?
毒やられ	きもちわる…／病は気から！
上記以外の状態変化になったとき	こんなの聞いてない！／ふぇー、なにこれ!?
体力など吸い取られたとき	ふらふらするぅ～／まだ元気！
当身を取られたとき	ほわっ!?／きゃう!?
罠や飛び道具を食らったとき	こっちこぉーい！／ひきょうものー！
デッドアングルアタックを食らったとき	わけわかんない！／えっ、なにっ!?
バリアバーストを食らったとき	ひっどーい！／もぉー怒った！
ガード弾かれモーション	あれぇー!?／あーもう！
地上受身1(前/後)	えへへ！／まだまだ～！
地上受身1(前/後)(VSジン)	やっぱ強い！
地上受身1(前/後)(VSノエル)	強くなったね！
地上受身1(前/後)(VSテイガー)	なんつーパワー!?
地上受身1(前/後)(VSツバキ)	なにこのちから!?
地上受身1(前/後)(VSハザマ)	毛が逆立つ？
地上受身2(ニュートラル)	こっから！／うんしょ！
地上受身2(ニュートラル)(VSジン)	冷たいのお断り！
地上受身2(ニュートラル)(VSノエル)	ノエル!?
地上受身2(ニュートラル)(VSテイガー)	手加減してよ…
地上受身2(ニュートラル)(VSツバキ)	さすが優等生！
地上受身2(ニュートラル)(VSハザマ)	読めなかった!?
空中受身1(ニュートラル)	ひょいっと／おっと！
空中受身1(ニュートラル)(VSジン)	身軽さなら！
空中受身1(ニュートラル)(VSノエル)	本気なんだね？
空中受身1(ニュートラル)(VSテイガー)	空中戦なら！
空中受身1(ニュートラル)(VSツバキ)	ツバキやるっ！
空中受身1(ニュートラル)(VSハザマ)	やらしい攻撃！
空中受身2(前)	やったな！／やるっ！
空中受身2(前)(VSジン)	さっすが英雄
空中受身2(前)(VSノエル)	負けないよノエル！
空中受身2(前)(VSテイガー)	鬼にも負けず！
空中受身2(前)(VSツバキ)	これがツバキの覚悟
空中受身2(前)(VSハザマ)	大尉！
空中受身3(後)	しなやかに！／こンのぉ！
空中受身3(後)(VSジン)	どうしてこんなこと！
空中受身3(後)(VSノエル)	やるな親友！
空中受身3(後)(VSテイガー)	鬼はそとぉー！
空中受身3(後)(VSツバキ)	また、昔みたいにさ
空中受身3(後)(VSハザマ)	階級なんて！
投げ抜け成功時1	へへーん！／残念でしたー
投げ抜け成功時2	ふふ～ん！／ひらり！
相殺時	せぇい！／てぇい！
よろけ(食らい)	あ、あれ、ちからが…／こんな…ことで…
よろけ(復帰)	ファイト、アタシ！／負けるもんか！
攻撃(小)A	はっ！／たぁ！
攻撃(小)B	とっ！／たっ！
攻撃(中)A	えい！／やっ！
攻撃(中)B	はいっ！／てい！
攻撃(大)A	そりゃ！／おりゃ！
攻撃(大)B	えいや！／ていや！
攻撃(ドライブ)A	やぁぁーっ！／たぁぁーっ！
攻撃(ドライブ)B	てぇぇーい！／せいやぁー！
攻撃(特殊)A	打つべし！／たおれろぉ！
攻撃(特殊)B	スマーッシュ！／ひぃーっさつ！
コンボ成功時1	いけいけ！／ゴーゴー！
コンボ成功時1(VSジン)	キサラギ先輩！
コンボ成功時1(VSノエル)	いくよノエル！
コンボ成功時1(VSテイガー)	ごっつい体！
コンボ成功時1(VSツバキ)	こらツバキ！
コンボ成功時1(VSハザマ)	ノエルのぶん！
コンボ成功時2	おりゃおりゃ～！／うりうり！
コンボ成功時2(VSジン)	アタシだって！
コンボ成功時2(VSノエル)	親友が相手だって！
コンボ成功時2(VSテイガー)	でっかい的！
コンボ成功時2(VSツバキ)	落ち着きなって！
コンボ成功時2(VSハザマ)	ツバキのぶん！
コンボ成功時3	あちょー！／ほわたぁ！
コンボ成功時3(VSジン)	負けませんよ！
コンボ成功時3(VSノエル)	やるときゃやるよ！
コンボ成功時3(VSテイガー)	殴りがい抜群！
コンボ成功時3(VSツバキ)	話を聞いてよ！
コンボ成功時3(VSハザマ)	アタシのぶん！
投げ(成功)	しっつれーい♪／よいしょー！
空中投げ(成功)	どっかぁーん！／そいやっ！
投げ空振り	あれ？／ふぇ!?
投げ抜けされたとき	なにそれ!?／はらたつぅー！
バリアバースト	ばぁーん！ってね！／障壁解放！
カウンターアサルト	しめた！／おっしゃ！
コメットキャノン	コメットキャノン！／フンッ！
ブレイクショット	ショット!!／チェストォーッ！
コロナアッパー	コロナアッパー！／ぶっとべ！
メテオダイブ	メテオダイブ！／落ちろっ！
スペースカウンター(パリング)	スペースカウンター！／もらいっ！
アステロイドビジョン	アステロイドビジョン！／ステップイン！
アステロイドビジョン(VSジン)	刃の内側へ！
アステロイドビジョン(VSノエル)	銃にはクロスレンジで！
アステロイドビジョン(VSテイガー)	いくら体が大きくても！
アステロイドビジョン(VSツバキ)	いくよツバキ！
アステロイドビジョン(VSハザマ)	倒します！
ブレーキ	んっ！／ストップ！
エクリプスターン	エクリプスターン！／こっちだよ！
エクリプスターン(VSジン)	先輩よりも速く！
エクリプスターン(VSノエル)	照準はしぼらせない！
エクリプスターン(VSテイガー)	鬼さん、こちら！
エクリプスターン(VSツバキ)	ツバキ、目が？
エクリプスターン(VSハザマ)	ひっかかれ！
ルナティックアッパー	ルナティックアッパー！／角度ばっちり！
シューティングスター	シューティングスター！／打ち抜く！
マーズチョッパー	マーズチョッパー！／打ち破る！
スターゲイザー	スターゲイザー！／すきあり！
インフィニットラッシュ	インフィニットラッシュ！／コンビネーションで！
インフィニットラッシュ(VSジン)	先輩のわからずやぁー！
インフィニットラッシュ(VSノエル)	ノエル！　アタシの技におどろけ！
インフィニットラッシュ(VSテイガー)	鬼に金棒なこの威力！
インフィニットラッシュ(VSツバキ)	ツバキ！　戦うのをやめてよ！
インフィニットラッシュ(VSハザマ)	遠慮はしません！
ライトニングアロー	ライトニングアロー！／天をかける！
ビックバンスマッシュ	アタシの何かが光ってうなる！…ビッグバン！スマーッシュ！／燃え上がれ！　アタシのソウル！…これが！青春の一撃だぁー！
ビックバンスマッシュ(VSジン)	あの日の思いをこめて！…先輩！ 受け取ってください！
ビックバンスマッシュ(VSノエル)	ノエルに届け！…アタシのスピリット！
ビックバンスマッシュ(VSテイガー)	どんな巨体だって！…アタシは打ち抜く！
ビックバンスマッシュ(VSツバキ)	十六夜なんて！…ここから無くなれぇー！
ビックバンスマッシュ(VSハザマ)	大尉の野望は！…叩いて砕くっ！
パーティカルフレア	今週の必殺技！…舞い上がれ！…パーティカルフレアー！／アタシ流奥義！…ひぃーっさつ！…鉄拳ッ！制裁ッ！
パーティカルフレア(VSジン)	いまこそ！…後輩の意地！…見せてやります！
パーティカルフレア(VSノエル)	友よ見よっ！…これがアタシの！…ベストショットッ！
パーティカルフレア(VSテイガー)	ウェイト差なんて！…気合でぇ！…帳消し！
パーティカルフレア(VSツバキ)	ツバキーッ！…このイッパツで！…目を覚ませぇー！
パーティカルフレア(VSハザマ)	上官が相手だって！…関係ありませんッ！…下克上アタァーック！
プラネットクラッシャー1	みなぎれ！　星のちから！／集え！　大宇宙パワー！
プラネットクラッシャー2	アタタタタタタタターッ！／でやでやでやでやぁー！
プラネットクラッシャー3	プラネットォー！／アタシのこぶしで！
プラネットクラッシャー4	クラッシャー!!／星になれぇぇー！
プラネットクラッシャー5	…アタシはもう、勝っている！／またつまらぬ物を殴った…フッ
特殊1	アストロインパクト！
特殊2(パーティカルフレア･発動失敗)	ふぇ!?／あれ!?
ダウン1	強くてごめんね／まだやんの？
ダウン1(VSジン)	そのまま寝ててください！
ダウン1(VSノエル)	えへへー！　どうよノエル!?
ダウン1(VSテイガー)	これぞ鬼退治！
ダウン1(VSツバキ)	ごめん、ツバキ…
ダウン1(VSハザマ)	観念しました？
ダウン2	ガッツあるねぇ／試合続行？
ダウン2(VSジン)	病院がお呼びですよ！
ダウン2(VSノエル)	な、泣いても知らないからね！
ダウン2(VSテイガー)	タフすぎでしょ!?
ダウン2(VSツバキ)	ツバキ！　無理しないでよ！
ダウン2(VSハザマ)	まだ本気じゃないの？
死亡1	あああぁぁぁぁーっ！／うそ!?　こんなの信じない！
死亡2	だめ、もう立てないよ／そ、そんなぁ…
挑発1	ほら、もっとがんばって／やる気だしてよね～
挑発2	やる気でないなー／尻尾モフらせてあげよっか？
勝利1	勝った勝ったぁー！／ノックアウトォー！
勝利2	さっ！　次いってみよー！／ふぁー、おなかすいちゃったよ
勝利3	これがアタシの生きる道！／左を制するものは世界を制す！
時間切れ負け	き、聞いてないよぉー！／ミスちゃったなー
登場1	準備OK！…さぁゴングを鳴らせぇー／じゃっじゃーん！…マコト=ナナヤいきまーす！
登場2	言っておくけど！…手加減なしだからね！／アタシだって！…やる時はやるんだよ！
登場3	我ら終末の日に遣わされた白日の一…ま、いっか♪／天が呼ぶ！地が呼ぶ！リスが呼ぶ！…え？　呼んでない？
対戦後　対ジン	先輩！　おとなしくしてください！
対戦後　対ノエル	ご、ごめん？　痛かった？
対戦前　対テイガー	悪いけど戦ってもらうよ、赤鬼さん
対戦後　対テイガー	ごめん。アタシも色々わけありなの
対戦後　対ツバキ	もう、ツバキは真面目すぎるんだよ…
対戦後　対ハザマ	ハザマ大尉、アンタ何考えてんの？…

ROUGH SKETCH & WORD

キャラクター設定

ヴァルケンハインの設定画稿。通常時は髪の毛を束ねているリボンだが、狼への変身時は尻尾に結ばれているのがわかる。

◆ 前面／表情



◆ 三面図（通常）



◆ 獣人化



◆ 三面図（変身後）



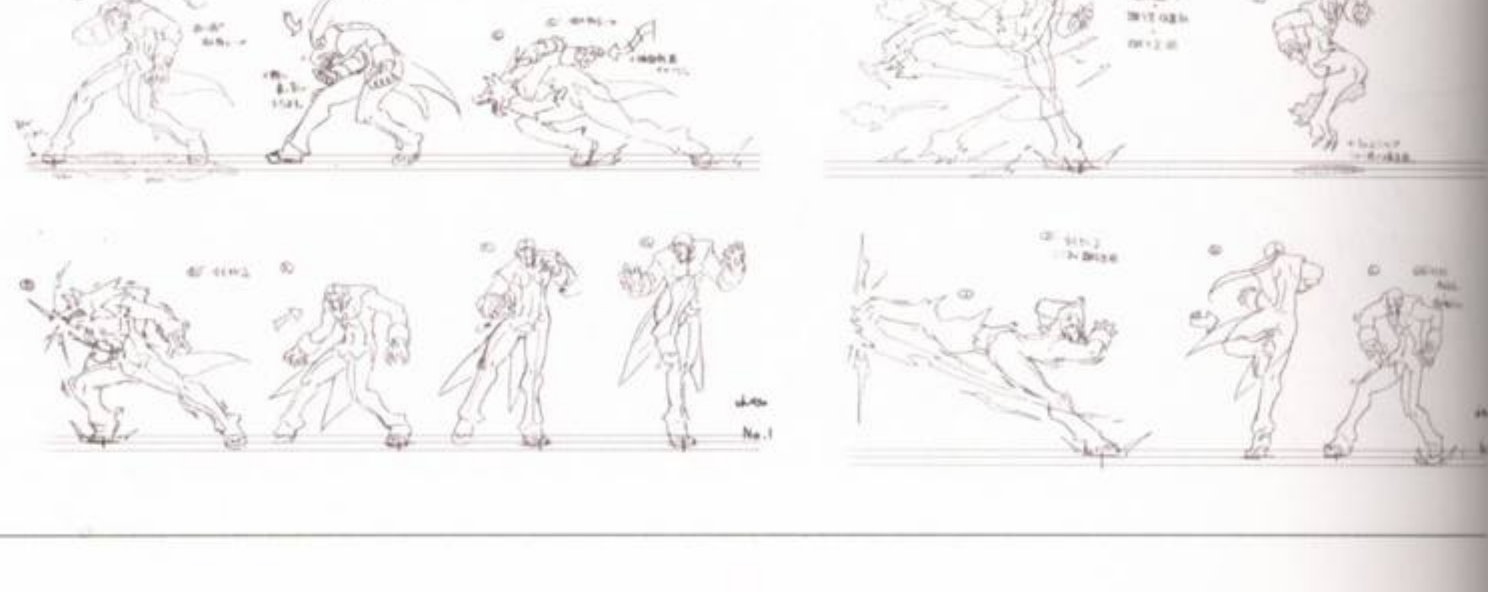
キャラクター案

長いあごひげを蓄えた準備稿のヴァルケンハイン。束ねたロングヘアーも決定稿に比べてワイルドさが増している。



モーションコンテ

キックによる攻撃を得意とするヴァルケンハイン。コンテを見ると、蹴りをくり出した瞬間に狼の足に変化するようになっている。



勝利セリフ

VS	
ツバキ	それは「封印兵装・十六夜」！　あの男、一体何を企てているのだ……。
ハザマ	貴様の言葉は汚らわしくて聞くに堪えん。早々に現世から消え去るが良い。そして、二度と姿を現すな。
ミュー	蒼を受け継ぎし者よ、我が主の命によりここで止めさせてもらうぞ。
マコト	亜人の少女よ、獣の因子が持つ可能性を信じなさい。それは決して人に劣るものではないのですから。
ヴァルケンハイン	上辺の姿を似せたところで、意味などありはせぬぞ。我が生き様の本質は、レイチェル様への忠義にあるのですから。
プラチナ	この波動…そしてそのアークエネミー……。ふむ、これはまた随分と可愛らしい姿で舞台に上がるおつもりですな。

VS	
ラグナ	小僧、レイチェル様に付きまとうのは止めてもらおうか。……付きまとっているのはレイチェル様の方だと？ふざけたことを。
ジン	秩序の力といえど、こうも幼くては……。これではレイチェル様のご期待に応えられそうにありませんな。
ノエル	私の変身は珍しいですかな？　こ、これ…止めなさい。私の尻尾は玩具ではありませんぞ！
レイチェル	また一段と逞しくなられましたな。先代も喜ばれていることでしょう。勿論、レイチェル様のご成長は私めにとっても至上の喜びです。
タオカカ	流石は獣兵衛殿の血を受け継ぎし者。しかし、私もまだまだ後れを取るわけには参りませぬのでな。
テイガー	主君に仕える者同士、退くに退けない心情は察するが、ここは大人しく退くがよいぞ…赤鬼よ。

VS	
ライチ	お嬢さん、境界の力は貴女には過ぎた力…。やがては飲み込まれ、そして…。今なら間に合います。手を引きなさい。
アラクネ	この者……斯様な姿になりながらも、我が力の理を理解しているのか？
バング	忠義を尽くそうとする姿勢には共感致します。しかしながら、吼えるだけでエレガントさに欠けますな。
カルル	ニルヴァーナ、そう睨むな。今の私は敵ではない。この少年に危害は加えんよ。
ハクメン	さすがはハクメン殿…。ですが、やはり本来の力にはまだまだ戻っておりませぬな。
ラムダ	哀れな人の似姿よ、このまま安らかに眠るが良い。

戦闘セリフ

シチュエーション	セリフ
…リアクション	参ります／ご覚悟を
…リアクション(VSレイチェル)	お手柔らかに願います
…リアクション(VSハクメン)	久方ぶりに手合わせ願おう
…リアクション(VSハザマ)	貴様相手に、躊躇いは無い
…	さて／ふふっ
…ジャンプ	はっ／ふっ
…ジャンプ	とっ／しっ
…ダッシュ(ステップ)	たっ／しゅっ
…ックステップ	むっ／ほっ
…バックダッシュ	たぁ／とわっ
…ジャンプ	とぉ／ぬん
…ード(小)	むぅ／ほう
…ード(小)(VSレイチェル)	お受けします
…ード(小)(VSハクメン)	良い太刀(たち)だ
…ード(小)(VSハザマ)	くだらん！
…ード(中)	ぬぅ／ふんっ
…ード(大)	あまい！／むだだ
…ャストバリアガード1	どうした？／こんなもの！
…ャストバリアガード2	きかぬ！／受けぬ！
…メージ(小)1	くっ／ちっ
…メージ(小)2	ぬっ／ちぃ
…メージ(中)1	ほぉ！／やる！
…メージ(中)2	ぬぐ！／うお！
…メージ(大)1	この！／むっ！
…メージ(大)2	ぐぁ！／ぬお！
…メージ(特大)1	ええい！／まさか！
…メージ(特大)2	うおぅ!?／まずい！
…ードを崩されたとき(1回目)	なんと！／さすが！
…ードを崩されたとき(2回目)	いかん！／おのれ！
…ードブレイク	しまった！／ぬかった！
…むけダウン起き上がり	やる！／いかんな
…のめりダウン起き上がり	なるほど／さてと
…上きりもみ	ぐぅ！／むぅ！
…き飛ばしやられ	ちぃー！／ぬぁー！
…バウンド	がっ！／ぐっ！
…バウンド	ぐは！／ぬわ！
…中きりもみ	なっ!?／うっ！
…やられから復帰したときの台詞	焼き尽くせるか？／心頭滅却です
…やられから復帰したときの台詞	お寒い攻撃で／腰にきますな
…撃やられ	まさに天上の攻撃／痺れる一撃です
…撃やられ(VSレイチェル)	
…やられ	こんなもの！／卑怯な
…以外の状態変化になったとき	いささか驚きです／予定外ですな
…などを喰らわされたとき	下賤(げせん)な／満足か？
…を取られたとき	うっ!?／つぅ！
…道具を食らったとき	こざかしい！／こしゃくな！
…ィアングルアタックを食らったとき	なんと!?／これは!?
…リアバーストを食らったとき	おおっ！／驚きました
…ード弾かれモーション	むむ!?／おや？
…上受身1(前/後)	やりますな／そうきますか
…上受身1(前/後)(VSレイチェル)	流石です
…上受身1(前/後)(VSハクメン)	変わらんな
…上受身1(前/後)(VSハザマ)	情け無用！
…上受身2(ニュートラル)	油断大敵／この程度で
…上受身2(ニュートラル)(VSレイチェル)	お見事です
地上受身2(ニュートラル)(VSハクメン)	大したものだ
地上受身2(ニュートラル)(VSハザマ)	悪あがきを
空中受身1(ニュートラル)	ここからです／許しません
空中受身1(ニュートラル)(VSレイチェル)	お美しい
空中受身1(ニュートラル)(VSハクメン)	衰えんか
空中受身1(ニュートラル)(VSハザマ)	これほどとは！
空中受身2(前)	いけませんね／たわむれを
空中受身2(前)(VSレイチェル)	華麗です
空中受身2(前)(VSハクメン)	油断ならん
空中受身2(前)(VSハザマ)	観念しろ
空中受身3(後)	侮れません／こんなことが
空中受身3(後)(VSレイチェル)	優美な
空中受身3(後)(VSハクメン)	強い！
空中受身3(後)(VSハザマ)	抵抗するな
投げ抜け成功時1	残念ながら／すみませんが
投げ抜け成功時2	恐縮です／遅い
相殺時	はい！／そい！
よろけ(食らい)	まさか…／こんなところで…
よろけ(復帰)	忠義は果てぬ！／終わりません！
攻撃(小)A	はぁ！／たっ！
攻撃(小)	ふむ！／やっ！
攻撃(中)A	せい！／てい！
攻撃(中)B	そこだ！／むん！
攻撃(大)A	はぁ！／おおっ！
攻撃(大)B	受けよ！／覚悟！
攻撃(ドライブ)A	ヴォルフ！／ツァーン！
攻撃(ドライブ)B	ふぅー／ふむ
攻撃(特殊)A	せいや！／ていや！
攻撃(特殊)B	消えなさい！／喰らえぃ！
コンボ成功時1	切り裂く！／払う！
コンボ成功時1(VSレイチェル)	僭越ながら
コンボ成功時1(VSハクメン)	どうした？
コンボ成功時1(VSハザマ)	黙らせる！
コンボ成功時2	つらぬく！／砕く！
コンボ成功時2(VSレイチェル)	恐れ入ります
コンボ成功時2(VSハクメン)	この程度か？
コンボ成功時2(VSハザマ)	あがくな！
コンボ成功時3	滅する！／破壊する！
コンボ成功時3(VSレイチェル)	申し訳ございません
コンボ成功時3(VSハクメン)	本気を出せ
コンボ成功時3(VSハザマ)	容赦せん！
投げ(成功)	それい！／逃がさん！
空中投げ(成功)	落ちよ！／果てよ！
投げ空振り	おや？／はて？
投げ抜けされたとき	なに!?／しまった！
バリアバースト	おぉぉぉー！／障壁解放！
カウンターアサルト	好機！／そこです！
ナハト・イェーガー	ナハト・イェーガー／地を駆ける！
ナハト・イェーガー(VSレイチェル)	失礼をば！
ナハト・イェーガー(VSハクメン)	いざ勝負！
ナハト・イェーガー(VSハザマ)	罪を数えよ！
ナハト・ローゼン	ナハト・ローゼン／舞い上がれ！
シュバルツ・ヤクト	シュバルツ・ヤクト／この地で！
シュバルツ・ヤクト(VSレイチェル)	どうぞ！
シュバルツ・ヤクト(VSハクメン)	足元を！
シュバルツ・ヤクト(VSハザマ)	テルミ！
ヴァイス・ヤクト	ヴァイス・ヤクト／眠りなさい！
ヴァイス・ヤクト(VSレイチェル)	お休みください！
ヴァイス・ヤクト(VSハクメン)	すくわれんようにな！
ヴァイス・ヤクト(VSハザマ)	報いを受けよ！
モーント・リヒト	モーント・リヒト／空をかけよ！
シュツルム・ヴォルフ	シュツルム…ヴォルフ／千の群狼(ぐんろう)が如く！…全てを薙ぎ払わん！
シュツルム・ヴォルフ(VSレイチェル)	いかなる姿となろうとも！…我が力は主(あるじ)とともに！
シュツルム・ヴォルフ(VSハクメン)	我が力をもって！…貴公の力を制する！
シュツルム・ヴォルフ(VSハザマ)	そのふざけた笑みも！…これで見納めだ！
ケーニッヒ・フルーク	ケーニッヒ…フルーク…消えよ！／狼牙(ろうが)となりて！…我が敵を滅さん！(めっさん)…終わりだ！
ケーニッヒ・フルーク(VSレイチェル)	執事といえど…意地はございます…非礼をお許しあれ
ケーニッヒ・フルーク(VSハクメン)	我が技の切れ味！…貴公の刃(やいば)にも…負けはせん！
ケーニッヒ・フルーク(VSハザマ)	レイチェル様に代わり！…私が貴様を裁く！…成敗！
ブルート・フォルモント1	始めますか／満月の呪い！
ブルート・フォルモント2	見せてやろう／受けるがよい！
ブルート・フォルモント3	血族の／闇夜さえ怯(おび)え
ブルート・フォルモント4	力を／血の惨劇は
ブルート・フォルモント5	若造が／幕を降ろす！
ブルート・フォルモント不発時	ちぃっ！
ダウン1	まだやりますか…／無駄なことを…
ダウン1(VSレイチェル)	ご無礼を…
ダウン1(VSハクメン)	終わりではあるまい？
ダウン1(VSハザマ)	懺悔の時間だ
ダウン2	諦めませんな／退くのも勇気ですよ
ダウン2(VSレイチェル)	レッスンと参りましょう
ダウン2(VSハクメン)	90年の影響か？
ダウン2(VSハザマ)	汚らわしい…
死亡1	こ、このようなことが…／我ながら…情けない
死亡2	先代に申し訳が…／レイチェル様…すみません…
挑発1	お若いのに元気の無い／こんな老人に苦戦ですか？
挑発2	これ以上は無益です／そろそろお茶の時間ですな
勝利1	わたくしの勝ちですな／それでは失礼致します
勝利2(VSレイチェル)	どうか御容赦ください／お茶の支度をして参ります
時間切れ負け	やれやれ…お恥ずかしい／しくじりましたな…
登場1	さぁ、参りましょうか…お相手よろしくお願い致します／我が爪と牙…ご賞味ください
登場2	牙は研がれました／爪は磨かれました
登場3	狼の戦い方…とくとご覧あれ／野生との対峙…準備はよろしいですかな？
対戦前(VSラグナ)	口の減らない小僧め…／レイチェル様にも困ったものだ
対戦後(VSラグナ)	己の分をわきまえるが良い／何故このような小僧に…
対戦前(VSレイチェル)	お相手願えますかな？
対戦後(VSレイチェル)	お見事でございました
対戦前(VSハクメン)	レイチェル様のご意向に従え
対戦後(VSハクメン)	流石だ…だが負けられんのでな。
対戦前(VSハザマ)	汚らわしい口を閉じてもらおう
対戦後(VSハザマ)	消え失せろ下郎め

プラチナ＝ザ＝トリニティ

PLATINUM=THE=TRINITY

CV 悠木 碧

幼い少女のような姿だが、勝ち気な少女「ルナ」とマイペースな少年「セナ」のふたりの意識が共存しており、無兆鈴には六英雄のひとり「トリニティ」の意識が宿っている。心酔する獣兵衛の頼みにより、カグツチに現れた。

PROFILE

身長	142cm
体重	37kg
誕生日	12月13日
血液型	AB型
出身地	第九階層都市「アキツ」
趣味	オセロ
好きなもの	獣兵衛様
嫌いなもの	蛇、獣兵衛様に慣れ慣れしい奴
ドライブ名	マジカルシンフォニー



性格

常に二人分の性格が発現しているため、言動・行動が非常に読みにくい。ただし、どちらが喋っているかは口調と声の調子で判別できる。共通しているのは獣兵衛に馴れ馴れしくする輩への嫉妬心。物事への対応の姿勢が正反対のため、度々言い争いが起きる。セナは「石橋を叩いて渡る」タイプで、ルナは「案ずるより産むが易し」タイプ。

バックストーリー

アークエネミー無兆鈴の所持者。争いごとを嫌う二人は「あるもの」を監視するため、旧イカルガ連邦イブキド跡地で静かに暮らしていたが、恩人である獣兵衛から要請を請け、第十三階層都市「カグツチ」に向かう。「11器目のアークエネミー」を覚醒させるために……。

◆ メインビジュアル

まさに魔法少女といった出で立ちのプラチナ。手にしているステッキはアークエネミー「無兆鈴」である。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

森からの提案で「魔女っ娘で行こう！」と聞いたときは、開発スタッフがざわつきましたね。いざデザインに取りかかろうというときに、「萌える……のではなく、可愛い！ってなるように作って」との微妙な指示があったので、そのフィーリングを再現するのにすごく苦労しました。[加藤]

声優・ボイスについて

悠木さんには非常に難しい注文をしてしまったと思っています。男の子と女の子、それを同時に掛け合いをしなければなりません。その難しい役を悠木さんは見事に演じてくれました。これからもいろいろと難しい注文をするかもしれませんが、よろしくお願いします。[森]

アバター（ストーリーモード）

ストーリーモードで登場するプラチナ。胸元の大きな鈴でプラチナとわかるが、フードで顔を隠されており、その表情はうかがえない。

◆ 通常



紋章



中心に大きな鈴があしらわれたプラチナの紋章。鈴を結ぶように描かれている三角形はルナとセナ、トリニティの3つの人格を表している。

エンディング（アーケードモード）





六英雄として「黒き獣」を相手に闘ったトリニティとテルミ。獣兵衛から危険だと警告されていたが、かつての同志と接触したことで無兆鈴の中で眠っていたトリニティの意識が蘇ろうとしていた。





キャラクター設定

プラチナのラフスケッチ。変身後の資料はアストラルヒートを決めたときのもので、いっそう派手なものになっている。

◆ 前面／背面





◆ 変身後



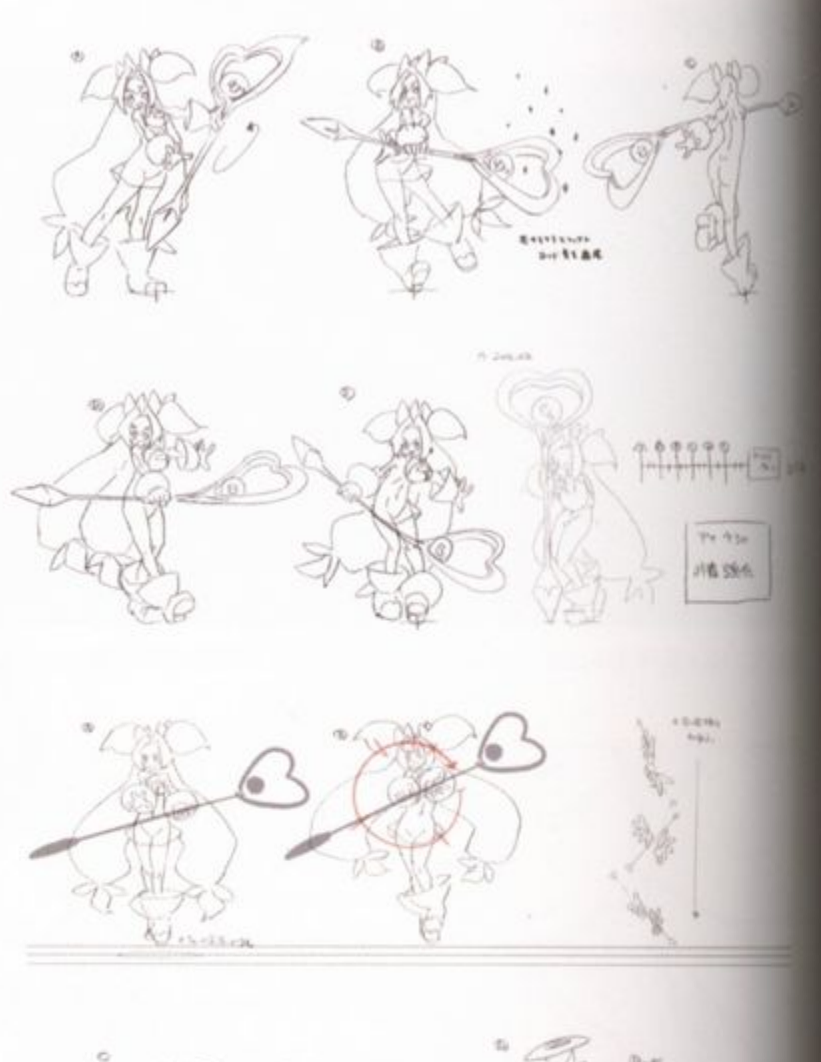
キャラクター案

大きなステッキを持った魔法少女……というコンセプトは変わらず。準備稿ではピンクを基調としたカラーリングだったようだ。



モーションコンテ

大きなステッキを使った可愛らしいアクションがプラチナの魅力。モーションコンテでは指先の仕草まで細かく指定されている。



勝利セリフ

VS	
ツバキ	その服暑そうだな。着痩せしちゃうアピールか？　ルナに対する嫌味なのか？
ハザマ	最低な野郎の匂いだ……。セナ、行こう。こんな奴の近くに一秒だって居たくない。
ミュー	銃のおねえさん…？　雰囲気が全然違うのでびっくりしちゃいましたぁ。でもどうして泣きそうな顔をしているんですかぁ？
マコト	うわ、モフモフしてるな…。ちょっとだけ触ってもいいか？　…いいよな？
ヴァルケンハイン	ス、ストップストップ！　おじーさん、ルナは敵じゃないぞ！　ちょっとここは紅茶でも飲んで落ち着こうよ！
プラチナ	ルナ、起きてる？　ああ、良かったぁびっくりしたよぉ。ううん、何でもないよ。

VS	
ラグナ	へーんだ！　ざまぁみろ！　このロッ……うぐっ！　セナ、邪魔しないでよ！
ジン	うぅ、寒いよルナぁ。イジワルしないで交代してよぉ…。
ノエル	銃を往来で振り回すなんて怖すぎです……。おねえさん、もっと慎みを持った方がいいですよぉ。
レイチェル	うわ、ちょっと！　静電気でボサボサになっちゃうだろ！！　セナも笑ってないで手伝えよぉ！
タオカカ	……何となくルナと同じ臭いが……痛い痛い！　ルナつねらないでよぉ。
テイガー	デカいだけじゃどうにもならなかったな！

VS	
ライチ	げ……。デ、デカいだけじゃ……。うわぁあああん！！
アラクネ	……蟲……駄目……ばたっ！　セナ！　セナ！　って……気絶しちゃった……。
バング	ねぇ、おじさん。子供だからって別に手加減しなくてもいいよ。優しいのはわかったからさ。
カルル	大きなメガネですね…。でも何も見ようとしないならメガネの意味がないとセナは思いますよぉ。
ハクメン	つ、強すぎ……、いやいやいや！　まぁまぁじゃん！？　獣兵衛様ほどじゃないけどさ！
ラムダ	なんかお前暗いな～、もうちっと元気だせよ！

戦闘セリフ

シチュエーション	セリフ
立ちリアクション	ルナを甘く見るなよ～／手加減はしませんよ♪
立ちリアクション(VSラグナ)	お前はルナ様がぶったおす！
立ちリアクション(VSバング)	お手並み拝見です
振り向き	いっくぞぉー／いきますよ
前ジャンプ	えいや！／えい！
後ジャンプ	おっと！／よっと！
空中ダッシュ(ステップ)	びゅーん♪／すいぃーっと♪
バックステップ	すすっ／さっ
空中バックダッシュ	スィー／よいしょ
2段ジャンプ	ついてこれるか♪／たかいたかい♪
ガード(小)	へん！／そこ！
ガード(中)	そんなん！／とめる！
ガード(大)	きくか！／むだです！
ジャストバリアガード1	お断り！／ダメです！
ジャストバリアガード2	こっち来んな！／やめてください！
ダメージ(小)1	やっ！／あっ！
ダメージ(小)1(VSラグナ)	ざけんな！
ダメージ(小)1(VSバング)	耐えます！
ダメージ(小)2	あう！／うっ！
ダメージ(中)1	やぁ！／わっ！
ダメージ(中)2	うぁ！／うわっ！
ダメージ(大)1	くぅ～！／うわーん！
ダメージ(大)2	くそ～！／あううー！
ダメージ(特大)1	はう！／ひどいですぅー
ダメージ(特大)2	やだやだ！／あんまりですぅー
ガードを崩されたとき(1回目)	ええ!?／ど、どうしよう!?
ガードを崩されたとき(2回目)	なんで!?／はわわ！
ガードブレイク	うそだ!?／えええー!?
あおむけダウン起き上がり	あいたたぁー…／こっからです！
前のめりダウン起き上がり	やったなぁー！／こっからです！
地上きりもみ	ひゃあ！／うわぁ！
横吹き飛ばしやられ	やん！／やだ！
壁バウンド	ぶぎゃ／うぐっ！
地面バウンド	うわっ／あう！
空中きりもみ	うひゃ！／あーうー！
炎やられから復帰したとき	やけどしたらどーすんだよ！／汗かいちゃいました
氷やられから復帰したとき	さ、さむいー！／足が冷えちゃいます
電撃やられ	しびれたー！／びりびりします
毒やられ	うぇー、気持ちわる／危険な感じですね
上記以外の状態変化になったとき	うー、なんだこれ？／やな感じです
体力など吸い取られたとき	くらくらする～／ふらふらします…
当身を取られたとき	どひゃ！／ひぇーっ！
弾や飛び道具を食らったとき	ひきょーものー！／ずるいですよー！
デッドアングルアタックを食らったとき	なに!?／どこ!?
バリアバーストを食らったとき	やばっ！／いたっ！
ガード弾かれモーション	ぬわっ！／わわっ！
地上受身1(前/後)	いったぁー！／あいたた…
地上受身1(前/後)(VSラグナ)	うーくそぉ！
地上受身1(前/後)(VSバング)	さすがです！
地上受身2(ニュートラル)	やるなぁー！／やりますね…
地上受身2(ニュートラル)(VSラグナ)	お前なんかに！
地上受身2(ニュートラル)(VSバング)	つ、強い！
空中受身1(ニュートラル)	負けないぞ！／負けません！
空中受身1(ニュートラル)(VSラグナ)	ルナは負けない！
空中受身1(ニュートラル)(VSバング)	む、むさい！
空中受身2(前)	こっからだ！／しっかりしなきゃ！
空中受身2(前)(VSラグナ)	セナしっかりしろ！
空中受身2(前)(VSバング)	ルナやる気だして！
空中受身3(後)	う～！　がんば！／ルナ、いくよ！
空中受身3(後)(VSラグナ)	油断しただけだ！
空中受身3(後)(VSバング)	真面目にやらなきゃ！
投げ抜け成功時1	はなせヘンタイ！／この人チカンです！
投げ抜け成功時2	ルナにさわんな！／離れてください！
相殺時	うりゃ！／ええいっ！
よろけ(食らい)	や、やばいかも…／ま、まずいかも…
よろけ(復帰)	セナ、へーきか？／ルナ、大丈夫？
攻撃(小)A	えいっ／せいっ
攻撃(小)B	このっ／せやぁ
攻撃(中)A	てぇい！／やぁ！
攻撃(中)B	せぇい！／たぁ！
攻撃(大)A	こいつ！／もぉーう！
攻撃(大)B	たおれろ！／このこの！
攻撃(ドライブ)A	こいつで驚け！／召喚！
攻撃(ドライブ)B	とっておき！／来て！
攻撃(特殊)A	ルナ様パワー！／カチンときました！
攻撃(特殊)B	お仕置きだ！／怒りますよ！
コンボ成功時1	グゥー！／いち！
コンボ成功時1(VSラグナ)	ルナ様！
コンボ成功時1(VSバング)	僕の
コンボ成功時2	チョキィ！／にの！
コンボ成功時2(VSラグナ)	スペシャル！
コンボ成功時2(VSバング)	とっておきの
コンボ成功時3	パァーッ！／さん！
コンボ成功時3(VSラグナ)	アタック！
コンボ成功時3(VSバング)	攻撃です
投げ(成功)	いっただき♪／とらえました！
空中投げ(成功)	チャ～ンス♪／せいのぉ！
投げ空振り	ふぇ!?／あれ!?
投げ抜けされたとき	さいあく～！／あちゃー
バリアバースト	障壁解放！
カウンターアサルト	そこだぁ！／今です！
ドリームサリー	ドリームサリー！
スワロームーン	スワロームーン！
ドラマティックサミー(VSバング)	ルナ様の華麗な一撃！
マミサーキュラー	マミサーキュラー！
ドラマティックサミー(VSラグナ)	これがルナの力だ！
エアベルシャ	エアベルシャ！
エアベルシャ(VSラグナ)	どっかいっちゃえ！
ドラマティックサミー	ドラマティックサミー！
マジカルピコハンすぺしゃる	ずっどーん！
マジカルボムすぺしゃる	チリになれぇー！
マジカルバット	ホームランです！
マジカルバットすぺしゃる	ブイブイ言っちゃいます！
マジカルにゃんこ	ズッバーン！
マジカルにゃんこすぺしゃる	いったいぞぉ～
マジカルフライパンすぺしゃる	なんでやねん！　ってね！
マジカルピコハン	ピコハン！
マジカルボム	燃えちゃえ！
マジカルフライパン	どっかーん！
マジカルミサイル	ストライ～ク！
マジカルミサイルすぺしゃる	ぶす～っとね！
フォーリンメロディ	フォーリンメロディ！
ミラクルジャンヌ	覚悟しろよぉ！…ミラクルジャンヌ！／とっておきの秘密技！…ミラクルジャンヌ！
ミラクルジャンヌ(VSラグナ)	相手はルナだけじゃありませんよ！…僕だって、それぇ！
キュアドットタイフーン	ボッコッボコにしてやんよ！…キュアドット！…タイフーン！／思いっきりやっちゃいます！…キュアドット！…タイフーン！
キュアドットタイフーン(VSラグナ)	ルナ様の怒り！…お前なんかに！…止められるもんかぁー！
キュアドットタイフーン(VSバング)	どけどけ～！…最強のルナ様の！…お通りだぁ～！
シャイニングレイアードフォース1	ルナとセナの力と思い！／僕の中に宿る力を
シャイニングレイアードフォース2	そいつが一つになれば！／いま一つに！
シャイニングレイアードフォース3	どんなヤツが相手でも！／これが僕たちの！
シャイニングレイアードフォース4	絶対無敵！　素敵に最強！／全力全開フルパワー！
シャイニングレイアードフォース5	くっらえぇー！／いっけぇー!!
特殊	無兆鈴(むちょうりん)！
ダウン1	どんなもんだい！／大丈夫ですか？
ダウン1(VSラグナ)	このロリコン賞金首！
ダウン1(VSバング)	ちょっとー、しっかりしてよねー
ダウン2	弱い弱い♪／がんばってくださいね♪
ダウン2(VSラグナ)	あれ？　この程度なんですか？
ダウン2(VSバング)	僕たちも結構やるんですよ♪
死亡1	う、うそだ、ルナが負けるなんて…／ごめん、僕はここまでみたい…
死亡2	セ、セナァー！／ル、ルナ……
挑発1	どこ見てんだスケベ！／もしかしてロリな人ですか？
挑発2	なっさけないヤツ！／大人げないですよ♪
勝利1	えへへー♪　ブイ！／ふぅー、なんとか勝てました
勝利2	ルナ様の勝ちぃー♪／二人の勝利です♪
勝利3	獣兵衛さま褒めてくれるよね♪／ルナも喜んでます
時間切れ負け	くそぉ～！　こんなのヤダ～！／うっかりしちゃいました…
登場1	魔法少女ルナ様登場♪…キラーン♪／僕らの力…お見せします！
登場2	セナ、いくぞ！…こいつぅー、覚悟しろ～！／ルナ、準備はいい？…一緒にいくよ
登場3	さぁ注目しろ！…ルナ様の大活躍！／僕だって！…やる時はやるんです！
対戦前(VSラグナ)	この～！　生意気なやつ～！
対戦後(VSラグナ)	賞金も名声も、ルナのもんだからね！
対戦前(VSバング)	う～！　ルナの話を聞け～！
対戦後(VSバング)	ちょっとは落ち着けっての！

ラムダ
λ-No.11-

CV 近藤佳奈子

第十一素体の肉体に第十三素体(ニュー)の魂を宿した生体兵器。第七機関の科学者ココノエによって生み出され、ハザマの抹消のために動く。ラムダ自身の記憶は消されており、命令でのみ行動している。



◆ メインビジュアル

同一素体であるニューにそっくりなラムダ。顔はアーマーで覆われ、その表情をうかがい知ることはできない。

PROFILE

身長	155cm
体重	45kg（ユニット装着時250kg）
誕生日	不明
血液型	不明
出身地	第七機関
趣味	なし
好きなもの	なし
嫌いなもの	なし
ドライブ名	ソードサマナー改

性格

ココノエから命じられた任務に対してのみ、従順。それ以外の事象にたいしてはまったく興味を示すことはないようだが……。

バックストーリー

ココノエが生み出した生体兵器。「ムラクモユニット」の模造品で、テイガーが回収した第十一素体の肉体にシェオルの門に落下して消滅した第十三素体(ν-No.13-)の魂を定着させている。一切の記憶を排除し、ココノエの目的を果たすために利用されている。



◆ 新規アバター（ストーリーモード）

ストーリーモードで出現するラムダ。ココノエの命令に忠実に動くため、ロボットのような無機質感が強い。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

カラーを量産機や試作型のイメージにしてほしいとの事だったので、あまり派手な色合いにせずシックな感じにまとめて髪の色はνとμの中間の色にしました。[加藤]

声優・ボイスについて

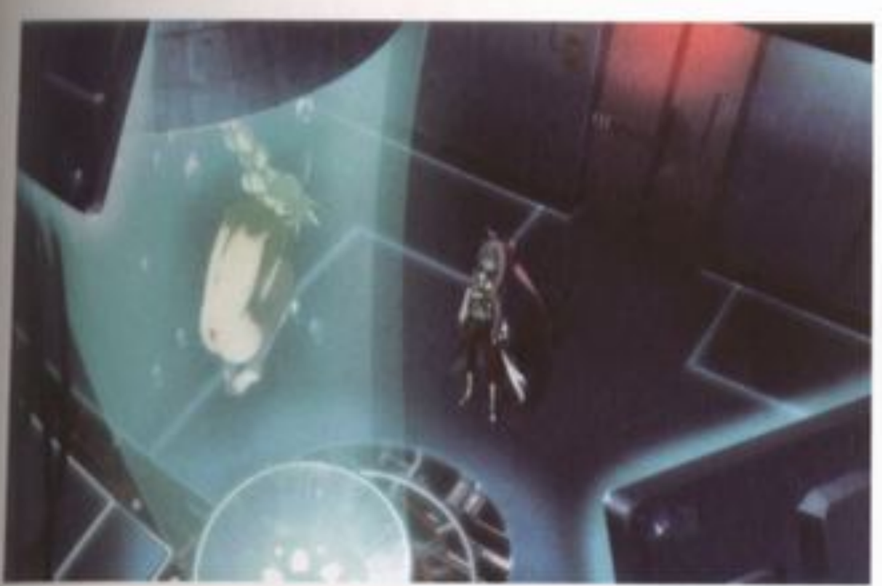
ν-No.13-に引き続きボイスを担当して頂いてるのは近藤佳奈子さんです。まぁ……一体何キャラやらせる気なんだ？と言われるかもしれませんが、ここは置いといて。ν-No.13-よりもとにかく無感情で、基本的にココノエの命令しか聞かず機械的に物事をこなすようにと願いしました。[森]

エンディング（アーケードモード）

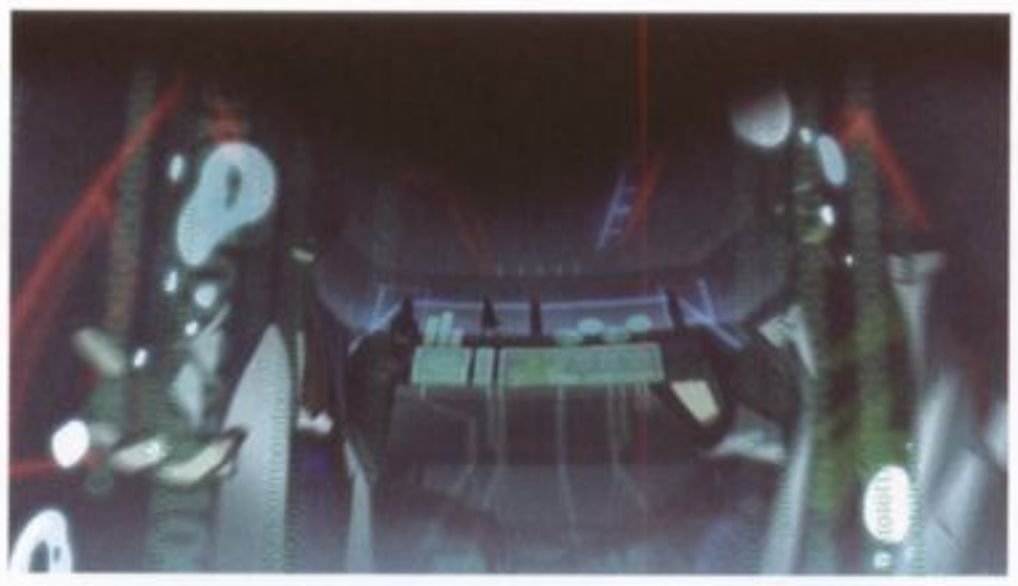



ハザマを倒すためだけにココノエによって生み出されたラムダ。ハザマを目の前にしたココノエはせん滅命令を出すものの、圧倒的なハザマの力によってラムダは戦闘不能に陥ってしまう。

イベント（ストーリーモード）



ココノエに回収され、ラムダとして生まれ変わったニュー。



実験体のラムダは、つねにカプセルの中から研究室を見ていた。



道に迷ったラムダは、傷ついている子供のターターを見つけた。



意外な形で対面したラムダとレリウス。レリウスが本当のラムダの生みの親だと、彼女には知る由もない。

紋章



ラムダの紋章は、ラムダ自身の姿がモチーフとなっており、背中にある八本の剣が象られている。同じムラクモユニットであるニューの紋章に似ているが、中心部分の模様が異なっている。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	……魔素の射出量……原因不明の汚染……不明……不明……
ハザマ	………………
ミュー	同一体・認識不可・エラー・エラー・速やかな排除を実行する
マコト	……体内に魔素に対する抗体を確認……魔素の侵食は通常の0.2%以下……
ヴァルケンハイン	……対象の原子変換を確認……数値は一定……現在は停止……
プラチナ	対象の存在……確認不可……複数の……

VS	
ラグナ	……ガ……ピ……ラグ……対象…………ラグナ……存在…………
ジン	……事象兵器の侵食を確認……早急に対処する
ノエル	……深刻なエラー……深刻なエラー……深刻なエラー……
レイチェル	外周因子と接触……内部統制システムは正常に稼働中……対参輝神戦闘終了……
タオカカ	……魔素蓄積体の排除を終了する……散布された魔素をサンプルとして回収……
テイガー	……テスト終了……テスト終了……

VS	
ライチ	……通常0.987から1.002内で安定……魔素の増幅は瞬間的……
アラクネ	……流動の速度が加速している……分離……融合……反復……深刻……
バング	……事象兵器との衝突を確認……事象兵器に反応は無し……
カルル	……事象兵器との衝突を確認……事象兵器の反応は正常……
ハクメン	……対参輝神戦闘終了……エネルギーが不安定……データの取得に失敗……
ラムダ	……データ採取完了……旧データを破棄する……

ラグナ=ザ=ブラッドエッジ

RAGNA=THE=BLOODEDGE

CV 杉田智和

「死神」の異名を持つ物語の主人公。統制機構にある「窯」を破壊してまわっているため、反逆者としてその首に賞金がかけられている。過去に因縁のあるテルミを倒すべく、彼はカグツチの統制機構支部へと向かう。



◆ メインビジュアル

イメージカラーである赤と黒が鮮烈なコントラストを放つ。輪廻の宿命に抗う、強い意志を持つ眼光が映る。

PROFILE

身長	185cm
体重	78kg
誕生日	3月3日
血液型	B型
出身地	不明
趣味	料理（得意料理は丸焼き）
大切なもの	銀の腕輪
嫌いなもの	幽霊、虚空情報統制機構
ドライブ名	ソウルイーター

性格

行動力はあるものの大雑把で無計画な面があり、戦闘時も力押しによる正面突破が多い。また口が非常に悪く、乱暴な行動が目立つが、根は悪い人間ではない。重犯罪者及び賞金首になっていることを本人はあまり気にしていない。

バックストーリー

「死神」の通り名を持つSS級の統制機構反逆者にして史上最高額の賞金首。忌まわしき過去の元凶かつ世界の謎を握る人物「テルミ」の出現を察知した彼は、脈動する右手を抑え、第十三階層都市カグツチで静かに時を待つ。



◆ 新規アバター（ストーリーモード）

獣兵衛の元で剣の修行をしていた少年時代のラグナ。イメージカラーは変わらないが、顔立ちがまだ幼い。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」（弊社刊）からの転載になります。

デザイン・設定について

まず意識したのが「一目みて主人公」ということです。そのため「色」を象徴する面積を大きくとりました。デザインコンセプトは「変革する時代の格好」をイメージし、ジャケットに袴のような和洋折衷の雰囲気を取り入れています。ラグナのコンセプトは「自由人」だったので、見た目に反して結構庶民的な人柄になりました。でも、個人的には非常に気に入っているキャラクターです。[森]

声優・ボイスについて

ラグナのボイスは、はじめ誰にしようかすごく迷いました、クール系にしようかとも考えましたが、あるアニメで独り言を言いまくるキャラクターを見て、「この人にやってもらえたらおもしろそう」と杉田智和さんにお願いしました。いや～ご本人さんもすごくおもしろ……良い方だったので、楽しくキャラクター作りができました。杉田さんも格闘ゲームがお得意なので、見かけたら優しく乱入してあげてください。[森]

EVENT GRAPHIC & WORD | イベントグラフィック＆ワード

エンディング（アーケードモード）





過去にラグナの右腕を切り落とし、さらには育ての親であるシスターを殺したハザマ。ついに仇敵を捜し出したラグナだったが、「蒼の魔道書」の製作者であるハザマには力及ばなかった。

イベント（ストーリーモード）



行き倒れの少女（少年？）にタカられ、ラグナはメシを奢るハメに。



先代「ブラッドエッジ」の剣を受け取り、その使命の重さを知る。



自らの使命を聞かされたラグナは、レイチェルにある決意を告げる。



宿敵テルミに挑んだラグナだが、「碧の魔道書」を発動させたテルミに完敗してしまう。



「蒼の魔道書」が暴走し、黒き獣と化したラグナ。そんな彼を優しく抱えて、レイチェルは贖罪する。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	テメェ…。それ「十六夜」じゃねーか！　今すぐ外せ、この馬鹿！！
ハザマ	テメェだけはマジで許せねぇ…。さぁ、吐いてもらおうか、帝の居場所をよ！
ミュー	ノエル、お前ムラクモユニットだったのか……！！
マコト	お前……その……なんつうか、すげえデケェな……その尻尾。
ヴァルケンハイン	俺じゃねえよ、あっちが勝手につきまとってんだ！　くっ……そんな目で睨むんじゃねえよ……おーこわ。
プラチナ	てめぇ、ガキのくせしていちいち口出してくるんじゃねーよ。俺のことが気にいらねぇんなら、わざわざ関わらなきゃいいだろが。

VS	
ラグナ	たいした度胸だな。間違って殺されても構わねぇってか？
ジン	泣き虫小僧が…。テメェとはしっかり決着つけねぇとな…。
ノエル	ノエルとかいったか…。お前の戦う理由って何だ…？
レイチェル	だから！　お前は帰れっつうの！！！
タオカカ	またお前かよ！　ちくしょー、この街じゃおちおち食い歩きもできねーのか！？　あ、おい！　俺の飯返しやがれー！！
テイガー	よう、また会ったな。じゃ、そういうことで！！！

VS	
ライチ	よう、女医のねーチャン。まだ医者やってんのか？　え？　そっちが本業？　へぇー。
アラクネ	適当に苦しんでろ。テメェにはとどめ刺せねぇんでな。
バング	面倒くせぇ奴……はぁ～。
カルル	姉ちゃんだかなんだか知らねぇけど、ほどほどにしとけよ。本当面倒くさいんだぜ、そーゆーの…。
ハクメン	化物か、こいつは…？　クソ！　笑えねぇ強さだぞ…！
ラムダ	お、お前一体……なんなんだ！？　クソ、あのココノエって野郎の仕業か！！

ジン=キサラギ

JIN=KISARAGI

CV 柿原徹也

統制機構の衛士で、「イカルガの英雄」の異名を持つ。実兄のラグナを殺すことを目的としており、負傷しているにもかかわらず再びカグツチへ向かう。現在のジンの精神は武器である「ユキアネサ」に操られつつある。



PROFILE

身長	178cm
体重	61kg
誕生日	2月14日
血液型	A型
出身地	イギリス
趣味	ビンテージ物のバイク集め
大切なもの	なし
嫌いなもの	弱いもの、肉料理
ドライブ名	零刀(フロストバイト)

性格

冷静沈着で他人のことには無関心だが、衛士として、また指揮官として非常に優秀である。しかし、本来の性格は野心家で嫉妬深く、独占欲が非常に強い。

バックストーリー

第四魔道師団の団長を務める統制機構衛士で階級は少佐。第二次魔道大戦での活躍によって「イカルガの英雄」と呼ばれている。先の事件後、関連施設で怪我の治療を受けていたが、なにかに導かれるように再び統制機構カグツチ支部へと向かう。

◆ メインビジュアル

ラグナと対照的に、衣装には青と白のカラーがあしらわれている。その表情には、華美だけで終わらない鋭さがある。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」(弊社刊)からの転載になります。

デザイン・設定について

ご存じの方も多いと思いますが、ジンは結構壊れた性格をしています。でも、彼が壊れているのには意味があるので、そのあたりはストーリーを追えば見えてくると思います。ジンを生暖かい眼で見守ってあげてください。デザインコンセプトは、和服を元に「軍人」に見えるように意識しました。統制機構の部隊は色で識別されているんですよ。[森]

声優・ボイスについて

ボイスを誰にしようかと迷っていたところ、うちのスタッフから「柿原さんはどうですか?」とアドバイスされ、例のドリルで天を突くアニメを見てみました。熱血ヒーロー系でしたが、声が非常にカッコイイ方だったのでお願いしたわけです。少し壊れた感じの役柄なので「大丈夫かな?」と心配しましたが、今ではジンは柿原さん以外に考えられません。[森]

EVENT GRAPHIC & WORD

イベントグラフィック＆ワード

エンディング（アーケードモード）







「ユキアネサ」に精神を支配されたジン。ラグナにトドメを刺そうとしたそのとき、ハザマがノエルを連れて現れる。ハザマはジンとラグナに構うことなく、ノエルを「クサナギ」へと精錬しようとする。

イベント（ストーリーモード）



イカルガの仇であるジンを助けたバング。バングはジンに対して、自らの罪を償ってほしいと語る。



ラグナのあとを追うジン。しかし、そんなジンの前に、テルミの力を受けたツバキが立ちはだかる。



世界の抗体である「秩序の力」に目覚めたジン。獣兵衛は、ジンにラグナを助けてやってくれと頼む。



飛行船から跳び降りると謎の島へ到着。そこは何でもランク付けされる「ランキング島」だった。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	ツバキ…、今すぐ帰れ。お前には関係の無いことだ。
ハザマ	理解はしていたが、泳がされていたようだな。まあいい。僕にとって統制機構など、どうでもいい。
ミュー	消えろ、破壊者。永遠にな。
マコト	貴様を見ると、あの時の事を思い出す……くそっ……。
ヴァルケンハイン	その力どこかで……いや、そんな筈はない…。なにせ、あれは100年近くも昔の話だ。
プラチナ	ユキアネサが共鳴している？　なるほど、貴様もアークエネミーの持ち主か。まあ、だからといってどうしたということもないがな。

VS	
ラグナ	兄さん、何度も言うよ。兄さんを殺してあげられるのは、僕だけなんだ……ね？
ジン	斬られたいか、貴様……！
ノエル	障害が…！　貴様さえいなければ…！
レイチェル	貴様、何を企んでいる？
タオカカ	はっ！　所詮は猫か…。もう少し頭を使って戦え。
テイガー	第七機関が……！　でしゃばるな！

VS	
ライチ	女、邪魔だ、どけ。
アラクネ	貴様、まだ生きていたのか？　爺追い共め、何をしている。
バング	どんなものなんだ？　返り討ちにあう気分というのは。
カルル	何かと訊きたそうな顔をしていたが、生憎と答える時間などない。そもそも、お前に興味もない。……失せろ。
ハクメン	六英雄のハクメン？　ぐっ……！　ユキアネサ、邪魔をするな！！
ラムダ	お前はあの時死んだはずでは……？　くそっ、なぜだ？　何度も何度も何度も……！！！

ノエル=ヴァーミリオン
NOEL=VERMILLION

CV 近藤佳奈子

ラグナとジンの妹サヤに瓜二つの顔を持つ統制機構の衛士。ジンの失踪を知ったノエルは上層部からの帰還命令を無視。ジンを捜すためにカグツチに舞い戻るが、「真の蒼」を狙うハザマによってつけ狙われている。



◆ メインビジュアル

統制機構衛士の制服をまとったノエル。胸から背中にかけて大胆にカットされたコスチュームであることがわかる。

PROFILE

身長	157cm
体重	48kg
誕生日	12月25日
血液型	A型
出身地	スイス
趣味	詩を書くこと(人には絶対見せない)、通信販売(人と会わずに済むため)
大切なもの	両親
嫌いなもの	虫(特に足の多いもの)
ドライブ名	チェーンリボルバー

性格

冷徹さを装っているが、実際は寂しがり屋な一面を持つ。しかし人見知りが激しく、親しい人間関係を築くのが苦手である。戦闘能力は高いがそれ以外は異常に不器用で、こと料理に関しては殺人的な能力を誇っている。

バックストーリー

第四魔道師団に所属する統制機構衛士で階級は少尉。師団長ジン=キサラギの秘書官を務めている。先の事件後、本部への帰還準備中にジン再失踪を知り、再び後を追うことになった。命令ではなく、本人の意志によって——。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」(弊社刊)からの転載になります。

デザイン・設定について

いろいろと"無い"人、ノエル=ヴァーミリオン嬢です。あ、無いっていうのは記憶とかですよ。そのあたりは間違ってはいけません。まず、ノエルさんはこの『ブレイブルー』で一番最初に完成したキャラクターで、キャラクターの仕様自体も僕が考えたので思い入れが強いです。デザインについても僕のこだわり(?)が、ふんだんに盛り込まれていますので、はい……。[森]

声優・ボイスについて

ノエルのボイスは近藤佳奈子さんです。僕の中でははまり役だと思うのですが、いかがでしょうか？　近藤さんとノエルはすごく似ていますよ。不器用なところとか特に……。打ち合わせの際に役作りについて質問されたのですが、「近藤さんの素のままで演じてください」とお願いしたぐらいです。[森]

エンディング（アーケードモード）









ハザマの企みによって、ノエルはアークエネミー「魔銃・ベルヴェルク」の封印を解いてしまう。「真の蒼の魔道書」に覚醒したノエルは、世界を滅ぼす「叢雲（ムラクモ）」として復活してしまった。

イベント（ストーリーモード）



マコトとの再会を喜ぶノエル。ふたりの厚い友情を示す一枚。



幼いノエルに魔物が襲いかかった瞬間、「魔銃・ベルヴェルク」が出現。



なぜアークエネミーがノエルの前に現れたのか。その理由は謎である。



「蒼」を巡って起きた残酷な真実が、ハザマの口から語られる。



邪悪な野望をあらわにしたハザマにノエルは捕らえられてしまう。



センス（？）あふれるノエルの料理に舌鼓を打つハザマ（と死屍累々）。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	どうして、ツバキが……？　私、どうしたらいいの…？
ハザマ	ハザマさん……じゃない……！　あなたは一体何者なんですか！？　私に構わないでください！！
ミュー	あなたは……誰？　私、私、私……。
マコト	マコト！　私が勝ったから好きなだけモフモフしていいんだよね！？　や、約束したよね！？
ヴァルケンハイン	お、狼！？　んん……み、見間違いじゃないよね？　これも亜人の一種なのかな……？
プラチナ	あ、ちょっと、待ちなさい！！　そこの女の子、じゃなくて男の子……あれ、どっちだっけ？

VS	
ラグナ	あなたを追い詰めても今の私には何もできない……。あのことは…忘れて下さい…。
ジン	少佐、一緒に本部まで出頭しましょう。訳を話せば、きっと理解してもらえるはずです！
ノエル	うぅ……もしかしてあなたのせいですか？　最近、身に覚えもないのに、色々な人に間違われるんです…。
レイチェル	なぜ私をいじめるんですか？　何にも教えてくれないなら、せめて放っておいて下さい！
タオカカ	わわっ、全然こたえてないみたい……。きゃあ！　何するんですか？　私の胸には何にもありませんったら……！　はっ！？　自分で言っちゃった……うう…。
テイガー	私、忙しいんです！　その……にん、任務がありますから！　それでは失礼します！

VS	
ライチ	ら、ライチさん！　統制機構衛士として……じ、尋問します！　……その、パ、パンダさん達がいる場所を……教えなさい！！
アラクネ	きゃあああああああああ、お、お、お、おばけ！？　嘘、どうして、ひぃ、助けて……（バタッ）
バング	私が少年ってどういうことですか！？　私、忘れませんからね！　一生恨んでやりますからね！！
カルル	カルル君、あなたはとても優しい子のはず……。きっと何かの勘違い……考え直して！
ハクメン	あなたは……一体何者なのですか？　……凄く……温かな……光が観えます……。
ラムダ	あなた……どうして……？　あれ、私？　怖い……怖い……。

レイチェル＝アルカード

RACHEL=ALUCARD

CV 植田佳奈

ヴァンパイアの血筋を引くアルカード家の当主。吸血行為を嫌悪しており、過去にラグナを助けたときを除いて吸血行為をしていない。これまで歴史の傍観者だった彼女だが、ついにハザマと闘う決意を固める。

PROFILE

身長	145cm
体重	31kg
誕生日	10月31日
血液型	不明
出身地	トランシルヴァニア
趣味	お茶（好きなお菓子はミルクレープとフィナンシェ）
大切なもの	時間、マイセンのティーカップ
嫌いなもの	退屈、ピーマン
ドライブ名	シルフィード



◆ メインビジュアル

ゴシックロリータ調のコスチュームが印象的なレイチェル。結わえたリボンの形から、ラグナが「ウサギ」と呼ぶのもうなづける。

性格

教養もあり知性も高く物静かではあるが高慢高飛車で自己中心的。自ら動くことはほとんどなく、基本的にお供のナゴとギイがお世話している。だが、扱いは荒く特にギイの方は毎回死にそうになっている。

バックストーリー

ヴァンパイア血族の名門「アルカード家」の現当主。永きにわたって「閉塞した」世界を静観していたが、先の事件後、世界が進み始めたのを契機に傍観者から一転。自らの手で仇敵テルミに相対することを決意し、行動を開始する。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」（弊社刊）からの転載になります。

デザイン・設定について

ゴスロリお嬢様のレイチェル。ツンデレを表現したかったのですが、ツン99.999%となりました。はたして彼女がデレることはあるのでしょうか？

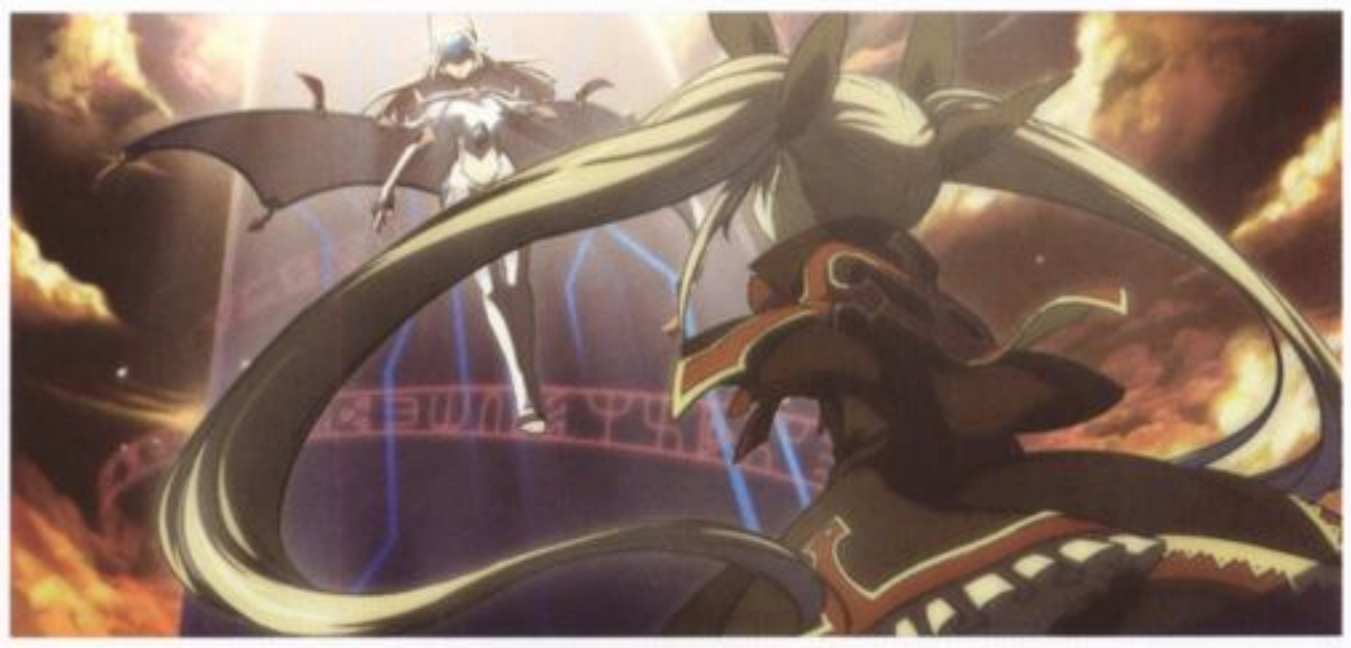
僕の中で物語の導き手はなぜか「ウサギ」のイメージがあり、彼女の「リボン」はあのような形になっています。お付きのギィとナゴですが、予想以上によいキャラクターに仕上がりました。デコボココンビは「姫様」を表現するのになくてはならないキャラクターです。ポチッとな。[森]

声優・ボイスについて

レイチェルの中の人は植田さんです。個人的なことを言えば……可愛い方でした。いつか麻雀を打ってみたいと勝手な妄想をしています。それにしても、植田さんにはかなりの量の"罵りボイス"を収録して頂きました。コンシューマ版ではそれがじっくり聴けると思いますので、エムっ気のある方は必聴です。[森]

エンディング（アーケードモード）





これまで決して舞台にはあがろうとしなかったレイチェルだが、世界を破壊しようとしているハザマの野望を打ち砕くべく、自ら闘いを挑む。

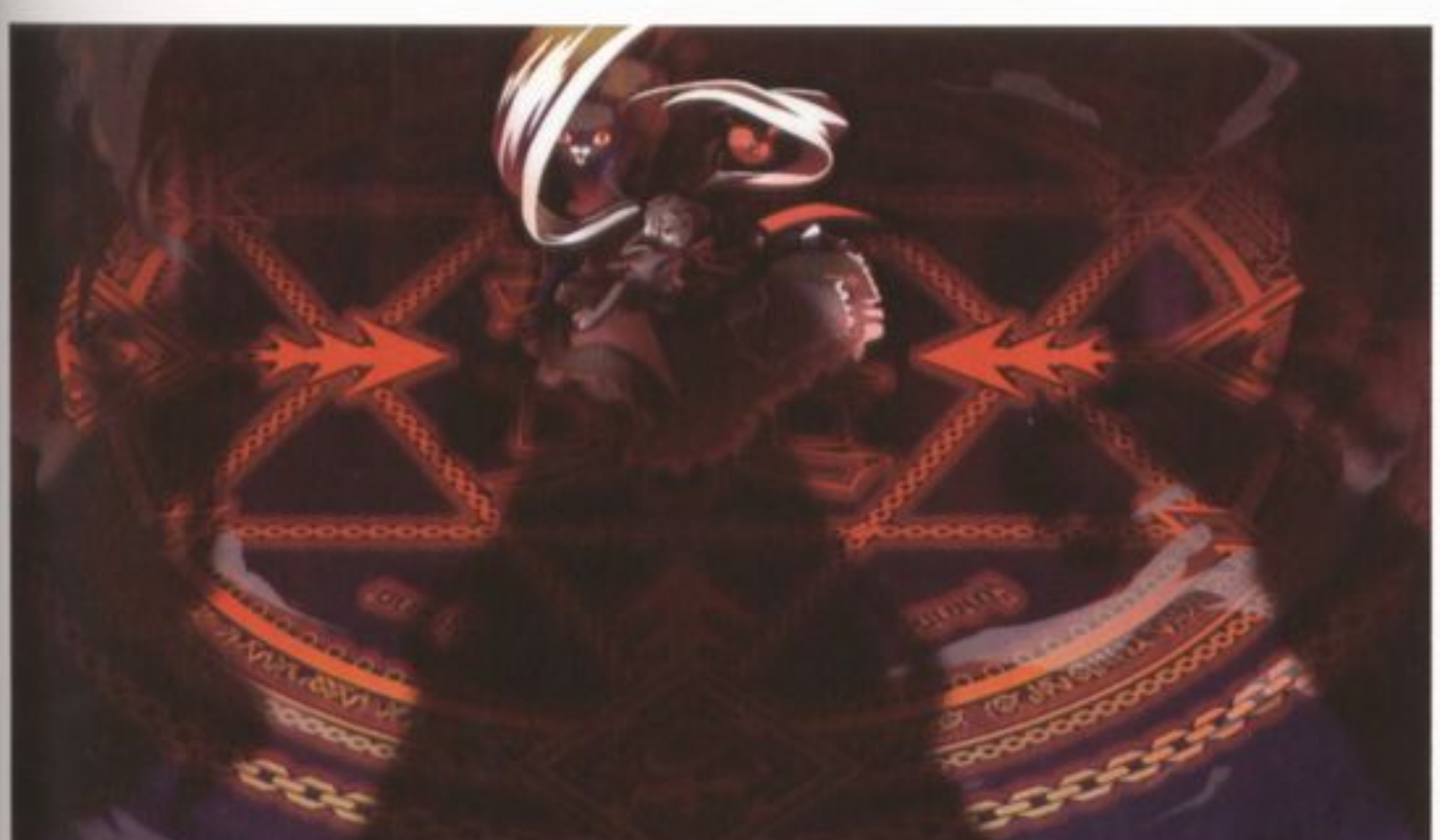
イベント（ストーリーモード）



厳重な管理に置かれた第七機関の監禁室。捕らわれのハクメンの元に現れたレイチェル。



レイチェルの前に現れたレリウスとファントム、そして帝。なにが起きようとしているのか。



ミューを止めようとしたレイチェルを魔法陣が捕らえる。レイチェルの力でも脱出は不可能だった。



モテメガネのラブ魔力でモテモテのラグナ。そんなラグナにレイチェルは、なぜか嫉妬する。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	その自己犠牲の心、素敵ね。……愚かなくらい。
ハザマ	今、私自身のこの足で、貴方を踏みにじりたいと……そう思っているわ。
ミュー	歪んだ運命の申し子。かわいそうに、今は静かに眠っていて。
マコト	あなた、気楽そうでいいわね。
ヴァルケンハイン	ヴァルケンハイン、少し動きのキレが鈍っていてよ。ふふ……あなたにこんなことを言って許されるのは私だけかしらね？
プラチナ	あなたが噂の……ね。随分と舞台へ上がってくるのが遅かったけれど、寝坊でもしたのかしら？

VS	
ラグナ	貴方…馬鹿？　私の下僕として生きるなら許してあげても良くてよ。
ジン	貴方って本当に面白い人ね。滑稽で。
ノエル	ゆりかごの中で眠る時間は終わりよ。早く目を覚ましなさい。
レイチェル	貴方、それで私の真似をしているつもりなの？
タオカカ	ふわぁ……。まだ遊び足りないようだけど、私はもう疲れたわ。ギィ、相手してあげなさい。
テイガー	……ココノエ（あのこ）の趣味はよくわからないわ。

VS	
ライチ	間に合わなくなるうちに早くお帰りなさいな、お嬢さん。
アラクネ	最低。
バング	暑苦しいにも程が有るわ…。とりあえずもう少し静かに話してくれないかしら……。
カルル	貴方の出番はもう少し後よ。それまでいい子にしていることね。
ハクメン	どうにか存在していられるといった感じかしら？　もう少し見物させていてもらうわ、英雄さん。
ラムダ	因果の子…。かわいそうね。

タオカカ
TAOKAKA

CV 斎藤千和

六英雄・獣兵衛の遺伝子から生み出されたクローン、カカ族の少女。カグツチの最下層で暮らしていたが、戦士として成長するために旅に出ることに……。彼女の旅の行き先は成り行きまかせのようである。



◆ メインビジュアル

天真爛漫で気まぐれな猫科の動物を彷彿させるタオカカ。素顔はフードの下に隠されており、それが表に出ることは決してない。

PROFILE

身長	165cm
体重	42kg
誕生日	2月22日
血液型	O型
出身地	カカ族の村
趣味	お昼寝、ご飯(肉まんが大好き)
大切なもの	仲間
嫌いなもの	うねうね(?)
ドライブ名	ダンシングエッジ

性格

天真爛漫で気分屋。純真無垢な心の持ち主……だからなのか、人の話をまったく聞かず、なんでも見た目で判断する。内に秘められた能力には類稀なるものがある。

バックストーリー

「黒き獣」を討伐した六英雄のひとり「獣兵衛」の遺伝子から生み出された生体兵器の末裔。カグツチの下層にあるカカ族の村で、のほほんと暮らしていた彼女だったが、突然疼きだした魂の叫びに触発され、元気いっぱい村を飛び出す。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」(弊社刊)からの転載になります。

デザイン・設定について

タオカカは最初に考えたデザインイメージから、ほとんど変更がなかったキャラクターです。とにかく元気で、健康的な色気と猫が好きな人に向けて作りました。ただ、やはり顔を出さない女性キャラクターというコンセプトは気になりましたね。「ちょっとは顔を見せた方がいいのでは?」と悩みましたが、やるならトコトンやろうということで、いっさい顔出ししないキャラクターにまとめました。[加藤]

声優・ボイスについて

タオカカの中の人は、斎藤千和さんです。タオカカのキャラクターデザインを担当した加藤から、「タオカカの声は千和さん以外考えられない!!」と熱い熱い推薦があったことと、僕の趣味もあいまって彼女にキャラクターボイスをお願いすることになりました。[森]

エンディング（アーケードモード）





ハザマが危険な相手と本能的に察知したタオカカ。六英雄の獣兵衛のレプリカであるカカ族には、ハザマが「悪い奴」と遺伝子に刷り込まれているのだろうか。

イベント（ストーリーモード）



「可もなく不可もなく、いわゆる普通」。タオカカの言う「可」とは、ライチレベルのもの……？



タオの幸せを邪魔する者は絶対に許さニャス！　タピオカクイーンのタピオカパンチが炸裂！



いい人を追うため、村の平和のため、強くなるため。さまざまな想いを胸にタオカカは旅に出る。



トラカカの背中で眠ってしまったタオカカ。トラカカから見ればタオカカもまだまだ子供のようだ。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	ムフフ！　その服でタオの目をごまかそうとしても無駄ニャスよ！　ふっかふかのむにむにニャスね～♪
ハザマ	ニャニャ！？　タオのありとあらゆる毛が逆立つのニャ……。オマエ、悪い奴ニャスね！？
ミュー	ニャニャ？　オマエどっかで会ったことあるニャスか？　そっくりなぺったん乳の人を見たことがあった気がするけど。タオの勘違いニャスね。
マコト	もふっ、もふもふ、もふもふなのニャス～！！　タオもこのもふもふが欲しいのニャス～！！
ヴァルケンハイン	にゃにゃ？　もしかして猫の人のお友達ニャスか？
プラチナ	ニャスニャス！！　りんりんころころニャス！！　本能がうずうずニャス！！

VS	
ラグナ	むむ、この匂いは肉まんニャス！！　いい人、隠しても無駄ニャスよ、いただきニャス！
ジン	むう……お前嫌いニャ。
ノエル	んー、相変わらずぺったんぺったんニャスね～。仕方にゃいニャス。タオのおやつの肉まん食うか？
レイチェル	むにゅ！？　なんだかちょっと前にひどいことされた気がするニャス。ニャニャ、気のせい？　にゃんと、それならいいニャスよ～！
タオカカ	楽しかったニャス！　タオは忙しいから～、よいこは早くおうちに帰るでござるニャス！
テイガー	おおお～デカイ人～！！　また腕飛ばしてくれ！！　ニャニ？　もう飛ばない？　つまんニャス！！

VS	
ライチ	乳の人～！　今日もステ～キな弾み具合ニャスね！
アラクネ	フシャーッ、うねうね！！　帰れー！！　くんニャー！！　じゃないとー、日干しにしてやるニャス！！！
バング	むさい人一っ、タオ修行がんばったニャス！　ごはんくれ、ごはん！
カルル	んおお～！　また会ったな、ちっちゃい人～！　どうしてもっていうならタオの弟子にしてやってもいいぞ！
ハクメン	グルルルル……！　怖いニャス……。あっちいけニャス……。
ラムダ	あにゃ～？　オマエどっかで見たことあるよ～な、ないよ～な。そんな気がするニャス！

テイガー(TR-0009)

IRON=TAGER

CV 乃村健次

「赤鬼」と恐れられる第七機関のサイボーグ。命の恩人であるココノエの命令を己の正義としており、ココノエの命令には一切逆らわない。ノエル=ヴァーミリオンの身柄を確保するため、彼はカグツチへと向かう。



PROFILE

身長	240cm
体重	550kg
誕生日	11月23日(改造された日)
血液型	天然オイル
出身地	不明(記憶にない)
趣味	ボトルシップ
大切なもの	ココノエ(生みの親)
嫌いなもの	塩水
ドライブ名	ボルテックバトラー

◆ メインビジュアル

「赤鬼」と称されるだけあって、全身から重厚な威圧感を放っている。手足などの装備のギミックは、細かな描写がなされている。

性格

任務に忠実で状況判断にも優れており、ココノエから厚い信頼を得ている。周囲にはその外見から「赤鬼」と呼ばれ恐れられている

バックストーリー

第七機関に所属するサイボーグ戦士。その風貌から「赤鬼」の異名を持つ。命の恩人であり、自身の制作者でもある上司ココノエから「蒼の継承者・ノエル=ヴァーミリオンの身柄確保」という命令を受け、再びカグツチへと単身で赴く。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」(弊社刊)からの転載になります。

デザイン・設定について

変わった人間が多いこのゲームにおける、数少ない常識人です。彼の改造主ココノエが破天荒な人間(?)だからかもしれません。TVアニメに出てきそうな巨大ロボットをイメージしてデザインしました。ちなみに、レイチェルの技に相手を感電状態にするものがあり、テイガーをはじめ、さまざまなキャラクターのレントゲン写真(?)を見ることができます。気になる方はいろいろと試してみてください。[森]

声優・ボイスについて

テイガーのボイスは乃村健次さん。とにかく、役柄どおりの渋い方で、テイガーというキャラクターの魅力は本当に乃村さんのお声に負うところが大きいです。これはすべてのキャラクターに共通していることですが、戦闘中のセリフは少し"ゲームプレイヤーっぽさ"を意識しています。その中でもテイガーの尊大さと迫力は、特に気に入っています。[森]

エンディング（アーケードモード）





テルミを憎悪しているココノエ。そんなココノエの右腕であるテイガーの目的もまた、テルミ倒すことにある。第七機関、そしてココノエの技術の結晶であるテイガーは、果たしてテルミに勝てるのか？

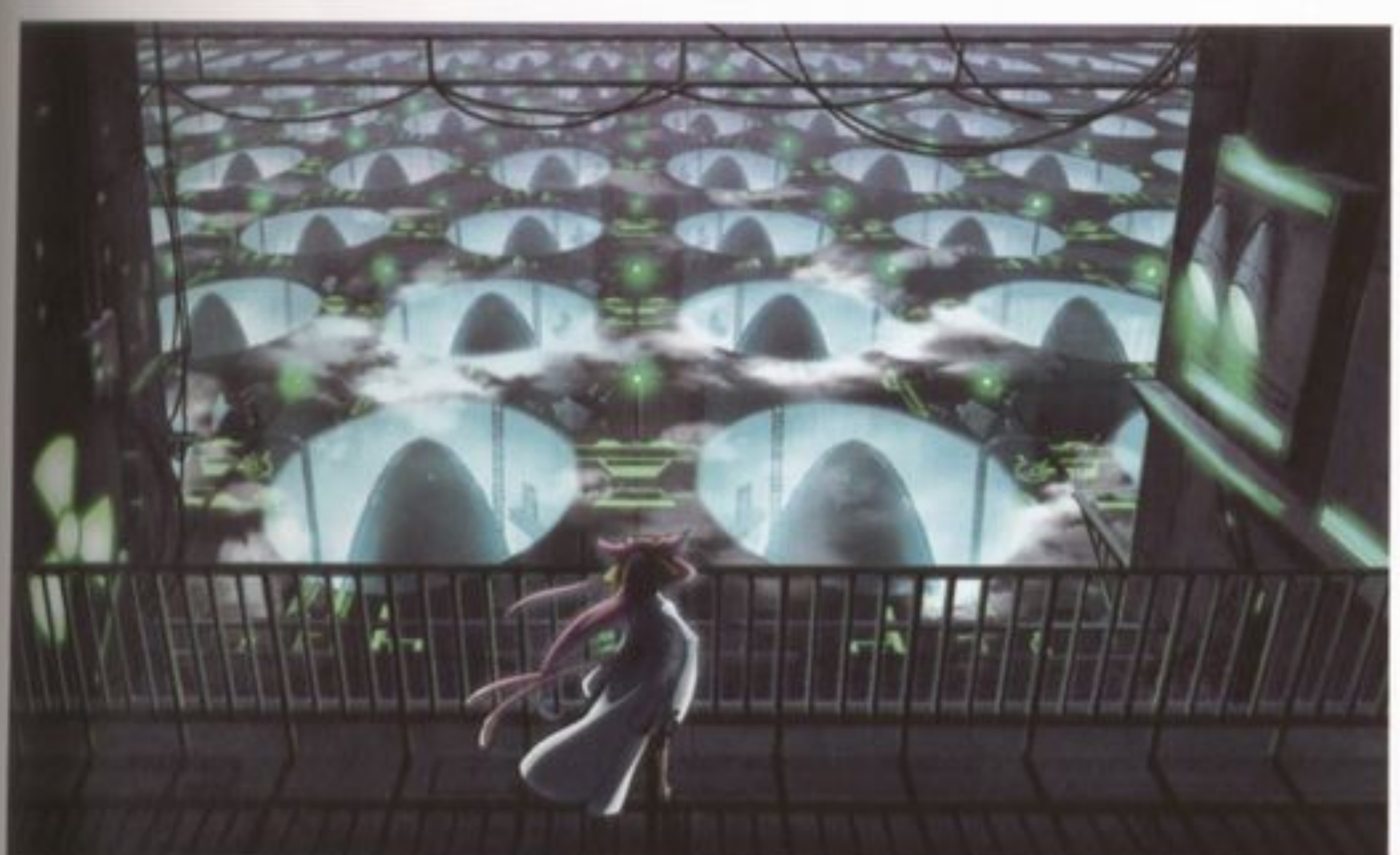
イベント（ストーリーモード）



マコトと取り引きをしたテイガーだが、彼女から「ノエルを傷つけたら許さない」と忠告される。



ジャンボエネルギー充填完了！　行け！　戦え！　僕らのゴールデン・ジャンボテイガーX（ゼクス）！



第七機関の底に眠るのは、人が生み出した業である核ミサイルの山。ココノエはこれを使うのか？



謎の人形に襲われたテイガー。「十六夜」の力によって、ココノエの指示はテイガーには届かなかった。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	どんな役職だろうと図書館員であることに変わりはない。私に命令するだけ無駄だ。
ハザマ	貴様か……！　ココノエからは接触するなと言われているが、拘束させてもらう！
ミュー	No.12、私には一時的に力を食い止めることしかできない。このまま世界は崩壊の一途を辿るというのか？
マコト	もう少し警戒心を持つがいい。私はお前を完全に信用してはいない。
ヴァルケンハイン	六英雄のヴァルケンハイン、戦線に復帰していたのか…。六英雄が四人も姿を現すとは…。この事態がただ事ではないことを物語っているな。
プラチナ	すまないがアークエネミーは回収させてもらうぞ。!？　お前何をいっている！　私は変質者ではない！　こら、少し黙りなさい！！

VS	
ラグナ	蒼の魔道書は確かに最強の魔道書だ……。そう、一部の奴ら以外にとってはな。
ジン	堕ちたものだな、英雄よ。
ノエル	あいつに接触される前に、お前を回収しなければならない。それはお前のためでもあるのだ。
レイチェル	まさかココノエの知り合いだったとは。相変わらずあいつの交友関係は謎めいているな……。
タオカカ	またお前か。邪魔をしないでさっさと帰りなさい！
テイガー	ココノエよ。ダミーを造るのは構わないが、テストと称して街に放つのはやめてくれないか。

VS	
ライチ	ライチ、落ち着け！　私もココノエも強制するつもりはない。お前なら何が最善か解っているはずだ。
アラクネ	これで数日は動けない筈だ。大人しくしていろ。
バング	お前は私に因縁をつけるのが趣味なのか？　あの娘と大して変わらないぞ！
カルル	我々としてもニルヴァーナは回収しなければならない。お前も共に来れば問題なかろう。
ハクメン	流石は六英雄といったところか……。だが、今の貴様では私に勝てない！
ラムダ	テスト完了。しかし、この少女を再利用するとは……ココノエも悪趣味な奴だ。

ライチ=フェイ=リン

LITCHI=FAYE=LING

CV たかはし智秋

オリエントタウンで暮らす女医。住民たちの診療を続けながら、人であることを捨ててしまったかつての同僚を助けたいと考えている。彼女は第七機関の天才科学者ココノエに助力を得るために旅に出た。

PROFILE

身長	170cm
体重	58kg
誕生日	7月7日
血液型	AB型
出身地	上海
趣味	麻雀
大切なもの	髪、ラオチュウ（頭のパンダ）
嫌いなもの	優柔不断な人
ドライブ名	萬天棒



◆ メインビジュアル

グラマラスなプロポーションと、セクシーな衣装がマッチしているライチ。長くて艶やかな髪もチャームポイントのひとつ。

性格

裏表がなく誰からも好かれる性格。博識で、武術にも精通している。普段は非常に優しく女性らしいのだが、酒が入ると親父化してしまう。

バックストーリー

カグツチ下層の平民街「オリエントタウン」の開業医。古い同僚「アラクネ」を救済するため、旧師である第七機関の科学者「ココノエ」に手紙で助力を請うが、返信はなく、意を決した彼女は直接、旧師の元を訪ねるのだった。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」（弊社刊）からの転載になります。

デザイン・設定について

色っぽく、そして大人の女性をイメージしてデザインしました。きれいなお姉さんは好きですか？　デザイン資料には私服はもちろん、気になるインナー情報も！　無論シルクです。当初のデザインから二転三転しましたが、主な理由は下乳露出だったから……。女性陣の猛反対にあい、あえなくボツとなりました。お酒を飲むと少しオヤジ化する困った性格。一度同席してみたいです。[森]

声優・ボイスについて

ライチのボイスは、キャラクター設定はもちろんのこと、私の個人的な趣味も相まって当初からたかはしさんにやってもらいたい……と願っておりました。ご本人はとても魅力的な方で、ライチ同様でしょうか……収録現場では男性スタッフ一同、本当に目のやり場に困ることも……。たかはしさんごめんなさい。[森]

エンディング（アーケードモード）



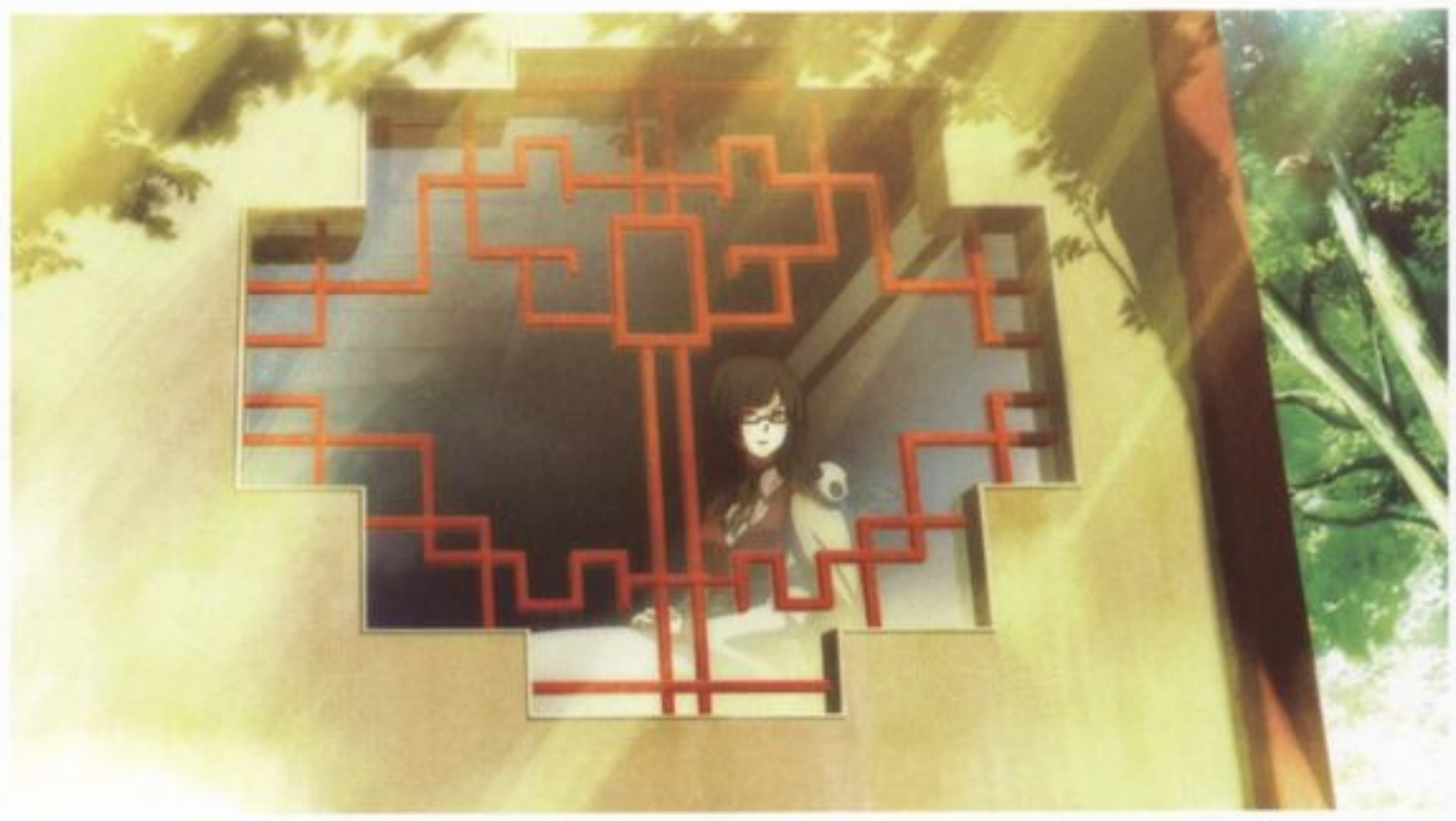


元第七機関のライチと統制機構所属のハザマ。敵対関係にいたふたりだが、ハザマはライチの力に興味があった。断るライチに、ハザマはアラクネをダシに彼女を仲間へと引き入れようとする。

イベント（ストーリーモード）



リンファに誘われて新年祭にはじめて訪れたライチは、そのスケールの大きさに感心する。



境界の力を使い過ぎ、残された時間がわずかとなったライチ。窓からの風を感じながらアラクネを想う。



ハザマの誘いを受け統制機構へ訪れたライチ。アラクネを救い出せるならと、その表情に迷いはない。



タオカカの広げた「すごろく蝶」なる風変わりなおもちゃで遊ぶ一同。はたしてその内容と結末は？

勝利セリフ

VS	
ツバキ	少尉さんとイカルガの英雄を追っているというのは本当なの？　世界が、大きく動き出している……？
ハザマ	あなたからは異常に禍々しい空気を感じるわ――。短期間で様々なことが起こりすぎている。博士はそれを既に知って……？
ミュー	あなた、まさか少尉さん…？　なぜ、気づかなかったの、私。ごめんなさい。止めてあげられなかった――。
マコト	あなた、タオの服を着てみない？　絶対似合うわよ♪
ヴァルケンハイン	獣化！？　話に聞いたことがあるわ、あなたはまさか六英雄の――。
プラチナ	その武器、アークエネミー……！？　あなたのような子供が、なぜ？

VS	
ラグナ	貴方の魔道書……もしそれを手に入れれば…。えっ！？　何を考えてるの私は！
ジン	何が目的かは知らないけど、罪のない街の人を傷つけるなんて許さないわ！
ノエル	しょ、少尉さん落ち着いて！　まずはゆっくり話を聞くから。
レイチェル	あなたがとても物知りなのは解ったわ。でも、とても暇で遊びたいだけ……ということもよく解ったわ。……ふぅ。
タオカカ	タオ、もしかしてわざとやってない？
テイガー	ごめんなさいテイガー……。でも私、きっとやり遂げてみせるから。

VS	
ライチ	うーん、客観視すると…すごい服なのね。
アラクネ	さぁ、博士の元へ行きましょう。もう駄目かもしれない……。けど、果てるときは一緒に……。
バング	あのぅ、だから、急に飛び出してこないでください！　って、またのびちゃってる……。
カルル	あなたとお姉さんをそのままにしておくことも、引き離すことも……。今の私にはできない。無力だわ……。
ハクメン	あなたに、獣兵衛、そして数々のアークエネミー。……何が起ころうとしているの？
ラムダ	まさか、博士が！？　そんなっ、なぜこんなことを！？

ARAKUNE

アラクネ

CV 疋田高志

真理を追求するあまりに、人の姿と記憶を捨ててしまったアラクネ。液状化した体には、無数の蟲が宿っている。自身の生命維持のため、強い生命力と「蒼」を求めてカグツチをさまよっている。

PROFILE

身長	20～200cm
体重	5～1000kg
誕生日	不明
血液型	不明
出身地	不明
趣味	不明
大切なもの	知識
嫌いなもの	無知
ドライブ名	クリムゾン

性格

理念や価値観が人間とは大きくかけ離れており、その言動の意味を察することは困難である。だが、行動の目的は知識を得るということに集約されているようだ。

バックストーリー

元は第七機関の科学者であったが、真理を探究しすぎたあまり、禁断の扉を開いてしまい、体内に無数の蟲を宿す異形の姿に変貌し、記憶を失ってしまった。自身の生命活動維持のために必要な「強い生命力」を求めて彷徨っている。



◆ メインビジュアル

人間の体を保てずに、異形と化したアラクネ。骨が巨大な爪のように伸びており、捕食者としての本能だけがその身に残る。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」（弊社刊）からの転載になります。

デザイン・設定について

なぜか社内で大人気のアラクネさんです。元々のデザインは体中にベルトを巻き付けていましたが、不定形な形にしたかったため、今の姿形に落ち着きました。そして、彼の最大の特徴（？）といえる顔ですが、一度見たら絶対に忘れられないようなものを意識してデザインしています。あとは「蟲」ですね。これもいろんな意味で凶悪でした。最初のアイデアスケッチはモザイクが必要なレベルだったんですよ。[森]

声優・ボイスについて

アラクネの中の人は疋田さんです。アラクネのセリフは彼を象徴するかのように"虫食い"になっていますが、このセリフをすべて覚えてきてくれた疋田さんには大感謝です。コンシューマ版ではほかにも声を当ててもらっているので、疋田さんの素の声を聞くチャンスです。どの声を当てているかは、皆様の耳で確かめてください！[森]

くかけ離
察するこ
目的は知
れている

が、真
の扉を
を宿す
しまっ
に必要
ている。

エンディング（アーケードモード）





「黒き獣」の真理を知るために、境界の力に手を出して今の姿となったアラクネ。ハザマは黒き獣は失敗作だったと言い、今のアラクネの姿を黒き獣のできそこないだと言い放つ。

イベント（ストーリーモード）



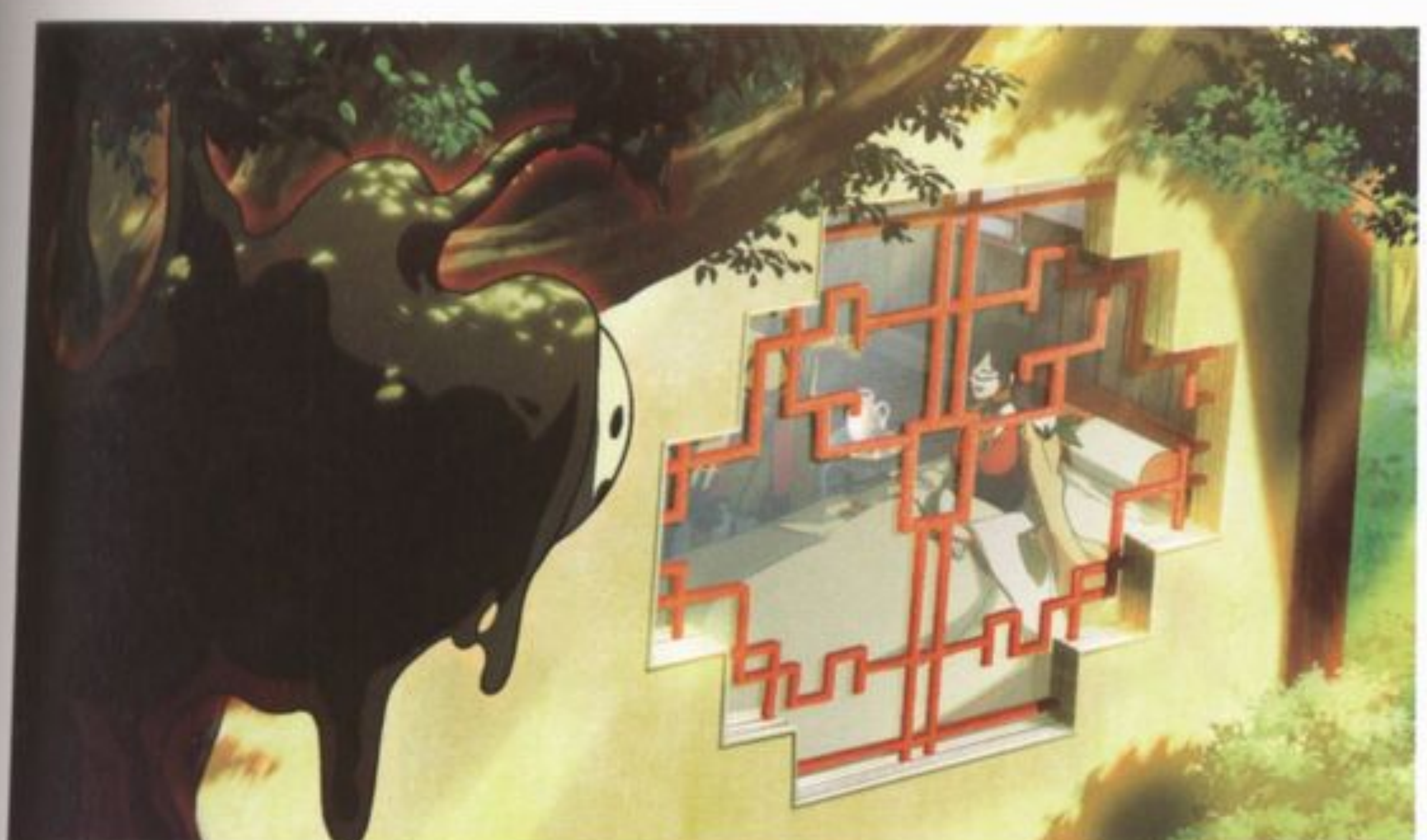
「蒼」を取り込んだアラクネだが、ニューにまったく歯が立たない。



すべてを捨てたはずのアラクネ。あるはずのない記憶がよみがえる。



傷ついたライチの姿を見たアラクネに、わずかながら正気が戻る。



ライチを見守るアラクネ。しかし、記憶を食べられたライチは、彼の姿に気付くことはなかった。



生ゴミと不燃ゴミはきちんと分別しよう。私利私欲でゴミを売りつけるのは厳禁です！

勝利セリフ

VS	
ツバキ	痛　、苦　い死の光……　の目、　か境界　視るか？
ハザマ	おおおおおおあああああああ！！　キサマキサマキサマキサマ、碧の、碧の、碧の、ちくしょう、ぢぐ、ぐぎぎぎぎぎいいいい！！！
ミュー	オオオオオウァア！！　……蒼　碧　……未　なる……　険だ、壊、す　……！！
マコト	キサ　、亜　か……亜　にはろ　な思い……ギギ……ああ消え　消　ろ！
ヴァルケンハイン	サマ、　れは　化か……　子を……し　いるな……。
プラチナ	ぐ……強　な　が秘　られ　、アー　エ　ミー　中の、　識の……！

VS	
ラグナ	そ　力、蒼、奪　ば見え　近　く。　から、こせ、よこせ、よ　せえええええ！！
ジン	うか、境界　侵　して　る　か、ククク、カカカカカ。
ノエル	キサマわか　ない、深　遠い苦　い。ぐ、色が……あ　に……見え　い！！
レイチェル	キ　マはそう　、客人　。ハハハ、ハハ……ハハ。
タオカカ	レプ　カ、キサマ境界　近い、な　拒否する！！
テイガー	クキヒヒヒヒィ、アハハハハ！！　キサマ、キサマ、様な　な、アハハハハ！！　違　、違　、違う　だ、いつを……あいつを、グヴヴ、ハアハアハア……。

VS	
ライチ	君……あ　つ……　ノエ……　めだ、間　合　ない、駄だ、助から　い。
アラクネ	ワレ、　くつあるか不　。キ　マもワレか？　ああああああああああ……。
バング	な　だ、キサ　赤い　ま……そう　、ひっ　かるのか……。
カルル	だった！　あ　つは……だった！！　だ　らなのか……　わいそうに……。　げ　。
ハクメン	じ取れ　い、何　ない、だか　キサマい　ない　らないいらない、目障　だ。
ラムダ	おかしい、おかしい、おかしい、キサ　蒼な　か蒼でない　か？　いつか、　つなのか？

シシガミ＝バング

BANG=SHISHIGAMI

CV 小山剛志

戦争によって滅んだイカルガの忍で、現在は愛と正義の咎追いとしてカグツチで暮らしている。そんなバングの元に殿下生存の知らせが届く。バングはイカルガを復興させるべく、殿下を探す旅に出た。



PROFILE

身長	192cm
体重	105kg
誕生日	1月1日
血液型	B型
出身地	燈の国
趣味	修行、必殺技名を考える
大切なもの	正義、殿の形見の「五十五寸釘」
嫌いなもの	悪
ドライブ名	バーニングハート

性格

義理と人情を重んじる、男気と忠誠心に溢れた「漢」。良くも悪くも直情的だが、忍術にたけ、下の者の面倒見もよいため慕われている。

バックストーリー

愛と正義と想い人のために熱き血潮をたぎらせる頼れる忍者。祖国イカルガの難民を守り導く傍ら、賞金首を狩る「咎追い」をして祖国復興の機会を伺っている。そして今、亡き国主の子息「殿下」の生存を知り、再び立ち上がったのだ！

◆ メインビジュアル

赤いマフラーと忍者装束が印象的なバング。熱血漢ならではの勢いをアピールする一方、忍者としての誇りも感じさせる。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」(弊社刊) からの転載になります。

デザイン・設定について

熱い！　とにかく熱い！　むさ苦しいほど熱い！　彼がいるとなぜかどんな場面でも明るくなる頼れる忍者、愛と正義の「漢」ことシシガミ＝バング様です。彼は常に全力疾走なので、その動きを表現するためにマフラーをつけるところからデザインしました。マフラーといえば「赤！」、赤いマフラーといえば「正義の味方！」なので、このようなデザインに仕上がりました（本当です）。[森]

声優・ボイスについて

小山剛志さんは、びっくりするぐらいイメージどおりの方でした。まさにバングの熱く頼れる兄貴って感じです。収録の際ははじめから最後まで叫びっぱなしだったので相当大変だったと思いますが、最後まで熱く演じきっていただきました。とても感謝しています。ちなみに余談ですが、バングのボイス量はジンの2倍近くありました。[森]

エンディング（アーケードモード）





統制機構へ忍び込んだバングは、不穏な空気を感じ取る。そこにはノエルとハザマが居た。悪の匂いがプンプンするハザマに闘いを挑むバング。果たしてカグツチの愛と平和は、守られるのか？

イベント（ストーリーモード）



手下たちの想いと願いを受けて、バングは旅立つ。大切な殿下を助け出すために。



バングがジンにトドメを刺そうとしたそのとき、プラチナの小さな手が止めに入った。



すべての真相を知るため、バングはイカルガへと旅立つ。今度は長い旅になりそうだ。



漢・獅子神萬駆！　恋人（？）ライチへの熱い想いを乗せ、花火と一緒にいざ夜空へ！

勝利セリフ

VS	
ツバキ	お主を見ると、古き良きイカルガナデシコを思い出す。としょか……あいやいや。統制機構などにつかず、真っ当な道を歩めたのならば……！！
ハザマ	ええい、コンニャクのようにふにゃふにゃしおってからに！　男はもっとシャキっとするでござる！！！お主からは黒幕の匂いがぷんぷんするでござる！！
ミュー	世界を破壊するとはどういうことでござるか！？　お主、殺気も、憎しみも、何も感じないでござる。何故──！！
マコト	軽やかな身のこなし、女子とは思えぬ腕力、優れた偵察能力！　それに体つ……ゴホゴホッ。どれをとっても申し分ないでござる！　お主、クノイチになってみる気はござらんか！？
ヴァルケンハイン	その服装、一風変わっているが忍びの衣装とよく似ているでござる。まさか、イカルガ忍者の一派では……！！　ないでござるか…。それは失礼仕った。
プラチナ	いきなり襲い掛かってくるとは、乱暴な子供でござる！！　へ？　拙者がいやらしい目でお主を！？　それはとんでもないでっち上げでござる！！　拙者はもっと、こう、成長した女性のほうが……いや、なんでもないでござる！！

VS	
ラグナ	拙者の名はシシガミ＝バング！！　平和な街に恐怖を呼び寄せる死神に正義の鉄槌を───。おい待て、待たぬか！　台詞の途中で逃げるとは卑怯な！！！
ジン	ここで会ったが100万光年！！　悪に支配された氷の魂を溶かしつくしてくれる！！　でござる～！！
ノエル	ななな、なぜ出会い頭に発砲するでござるか！？　拙者、何か、悪いことをしたでござるかー！？
レイチェル	えりーとだからとて何でも許されると思ったら大間違いでござる！　来たれい！　拙者が一から教育し直してやるでござるよ！
タオカカ	応！　修行は順調でござるか？　わはははは！！！そこで伸びているのを見る限り、お主相変わらずサボっていたようでござるな！
テイガー	同じ筋肉美仲間として！　同じライチ殿を追う者として！　同じ知性派仲間として！！　拙者、お主に負けるわけにはいかないのでござる～！！！！

VS	
ライチ	ラ、ライチ殿─────────ッ！！！！
アラクネ	拙者の名はシシガミ＝バング！！　お主の賞金は頂……あいやいやいや。厄災を招く悪鬼羅刹を正義の拳で穿つ男！！
バング	な、なんというハンサムガイ！！　名前を聞きそびれてしまったのでござる！！
カルル	うむ、鍛錬を怠っていないようで感心でござる！　いっそう技のキレがよくなっているでござるよ！
ハクメン	心・技・体、まこと天晴れであった！　また、手合わせ願いたいものでござる！！
ラムダ	お主よもや、「こんぴうたあ」なるもので操られているのではあるまいか！？

CARL=CLOVER

カルル=クローバー

CV 沢城みゆき

アークエネミー・ニルヴァーナと行動をともにする咎追いの少年。実姉エイダを助けるため「蒼の魔道書」を探している一方、実姉をニルヴァーナに組み込んだ張本人「レリウス=クローバー」の行方を追っている。

PROFILE

身長	144cm
体重	35kg
誕生日	5月5日
血液型	AB型
出身地	オーストリア
趣味	ヴァイオリン、チェス
大切なもの	姉
嫌いなもの	嘘
ドライブ名	オートマトン



◆ メインビジュアル

ふたりが運命共同体であることを再認識させる、ニルヴァーナによりそうカルルのビジュアル。その顔にはまだまだ幼さが残る。

性格

大人びた思考をしており、何事も巧妙かつ速やかにこなす。常に礼儀正しく笑顔を絶やさない。例えそれがターゲットの前でも。

バックストーリー

賞金稼ぎ「咎追い」の少年。実の姉「エイダ」を救済するために必要な「蒼の魔道書」を追い求めて、所有者であるラグナ=ザ=ブラッドエッジを事象兵器の自動人形「ニルヴァーナ」と一緒に追跡している。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」(弊社刊)からの転載になります。

デザイン・設定について

カルルのデザインコンセプトは制作当初から決まっていて、姉弟であることと、少年が大きな人形を従えて闘うというものでした。はじめは帽子をかぶっておらず、大きな鍵盤のようなものを弾いて人形を操るというアイデアでしたが、シルエット的にインパクト不足だったため、紆余曲折を経て現在の形に落ち着きました。弊社にはショタ……少年のデザインにこだわりがある人が多く、何回もダメ出しをくらいましたね。[森]

声優・ボイスについて

カルルのボイスは沢城みゆきさんです。沢城さんの声は少女っぽいとイメージされる方が多いと思いますが、僕はどちらかというと少年のイメージが強いです。沢城さんは非常にまっすぐな方でした。尊敬しています。[森]

EVENT GRAPHIC & WORD　イベントグラフィック＆ワード

エンディング（アーケードモード）





姉のエイダを元に戻すため、「蒼の魔道書」を探し求めるカルル。そんなカルルにハザマは、「碧の魔道書」を起動させる。驚くカルルに対してハザマは、自分こそが「蒼の魔道書」の製作者だと明かすのだった。

イベント（ストーリーモード）



後ろのテンパッた人たちはさておき、学校の７不思議も聡明なカルルにかかればすぐに謎が解明。



嫌っていたはずのライチの優しさに姉の面影を見たカルルは、いよいよ涙をこらえきれなくなる。



憎むべき父レリウス。彼が操るニルヴァーナに似た波動兵器イグニスの正体とは……？



目の前でニルヴァーナを壊されたカルル。「絶望の連続の地獄、それが戦争だ」とハザマは語る。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	抵抗しても無駄です、ツバキ先輩…。父さんの事、話して頂きますよ……。
ハザマ	しまった！　あの人が諜報部だということにもう少し気をつけていれば……。逃げられちゃった、ごめんね、姉さん。
ミュー	君は蒼の魔道書、じゃない……一体！？　だめだ、何度倒してもきりがない。逃げよう、姉さん。
マコト	お久しぶりです、先輩。その単純さは、お変わりないようで安心しました。
ヴァルケンハイン	あなたはあの魔女の……。伝えておいてください、もう関わらないで欲しいと。
プラチナ	姉さんの様子がおかしい……君も何かを隠しているんだね？

VS	
ラグナ	これが父さんの言っていた……「蒼」の魔道書……！
ジン	ふふ、思っていたより先輩が怖くなかったので安心しています。それでは、失礼します。
ノエル	あの頃の先輩からはとても想像できない動き……。きっと、武器（アークエネミー）のお陰なんですね。フフフ。
レイチェル	僕をからかって何が楽しいんですか？　姉さんもあなたを嫌っている。遊んでいるだけなら他所へ行ってください。
タオカカ	み、見つける度、飛び掛ってくるのはやめて下さい！　君といると調子、狂っちゃうんです。
テイガー	なぜ、皆姉さんをどこかへ連れて行こうとするんでしょう？　おかしいと思いませんか？　僕は、間違っていない！！

VS	
ライチ	あなたのことは苦手なんです。もう何も教えてくれなくていい。僕らに関わらないでください。
アラクネ	姉さんを汚したら駄目だっていっているのに…。言うことを聞いてくれないからそうなるんですよ？
バング	あのう……その……。大声で「弟子」って叫ぶの、やめていただけませんか？
カルル	やめてください、こんな真似。僕は不必要な破壊は望んでいません。
ハクメン	姉さんはニルヴァーナなんかじゃない！　ニルヴァーナなんかじゃないんだ……！！
ラムダ	姉さん、震えてる……？　大丈夫？

CHARACTER GRAPHIC

HAKU=MEN

ハクメン

CV ?・?

「黒き獣」を倒した六英雄のひとりで、その正体は過去へ飛ばされてスサノヲユニットに組み込まれたジン。第七機関に拘束されていたが、レイチェルによって解放。暗躍するハザマを倒すべくカグツチへ向かう。



◆ メインビジュアル

アークエネミー「斬魔・鳴神」を構えて、赤眼で己の敵を見据える。カグツチに吹く乱世の風を、白き侍はいかに駆けるのか。

PROFILE

身長	208cm
体重	155kg
誕生日	不明
血液型	不明
出身地	不明
趣味	不明
大切なもの	秩序
嫌いなもの	黒き獣
ドライブ名	斬神（ザンシン）

性格

機械的に物事を判断して最善の策をとる。敵以外にまったく関心がなく、敵を打ち倒すことだけがすべてと考えている。

バックストーリー

第一次魔道大戦で「黒き獣」を打ち倒した六英雄のひとり。蒼の力を解放したラグナに敗北しココノエの元で拘束されていたが、レイチェルの召喚によって解放された。同じ目的を遂行するため、彼女と共闘を約束する。

PRODUCTION NOTE

※下記コメントは「ブレイブルー設定資料集」（弊社刊）からの転載になります。

デザイン・設定について

ハクメンのデザインコンセプトは、見てのとおり「侍」です。このキャラクターは僕が高校くらいのときに考えた「顔のない戦士」という、顔が鏡でできていて、体の要所に「眼」があるというキャラクターをアレンジして今の形になりました。体のデザインに関しては、当時とさほど変わりません。個人的にはやっと日の目を見られて少しうれしいです。［森］

声優・ボイスについて

ハクメンの声優さんは……内緒です。このキャラクターに関してもいろいろと推測してみてください。ハクメンさんは僕自身もこんがらがりそうな難しい日本語をお使いになります。興味のある方は、漢和辞典などで確かめて頂ければと思います。今さらながら正しい言葉なのか不安になることも……。［森］

エンディング（アーケードモード）





六英雄同士のハクメンとテルミ。ハクメンはハザマの野望を阻止するべく闘いを挑む。「蒼の魔道書」には絶大な力を持つハクメンだったが、ハザマを倒すには至らず、叢雲（ムラクモ）が覚醒してしまう。

イベント（ストーリーモード）



レイチェルからハザマが復活したことを知らされたハクメンは、第七機関を抜け出す。



ツバキに昔話をするハクメン。黒き獣を相手に、ともに戦い抜いた「椿祈」という名の技のことを……。



ミューに挑むハクメンだが、ツバキを盾に取られてしまい、ミューの攻撃にただ耐えるしかなかった。



ハクメンの元へ報せが届く。差出人は獣兵衛で、そこには「彼女」の存在が書かれていた。

勝利セリフ

VS	
ツバキ	人が、刹那———神に等しい力を得る裁きの羽根。代償は、永劫の罪。
ハザマ	依り代か……。貴様も創世から仕組まれていた存在だということか。だが、貴様の罪、拭い切れぬぞ！
ミュー	歪みの少女よ、具現化してしまったか。せめて安らかに、完全に消えて逝くが良い。
マコト	穢れなき力を此処まで高めるとは——大したものだ。
ヴァルケンハイン	今は退け、藍鎖の俊狼よ。貴公の出る幕ではない。
プラチナ	無兆鈴……貴様、そうか——。成程、手出しはしないという事か。

VS	
ラグナ	クククッ、黒き者よ。お互いあの吸血鬼に踊らされるとは、正に道化の極みだな…。
ジン	………私と貴様、どちらが辿り着くのか。少し楽しみとしているところだ。
ノエル	貴様だったか、道理で認識できないわけだ。少女よ、それが宿命というものだ。受け入れろ。
レイチェル	道化よ、遊びの時間は終わりだ。
タオカカ	……猫め、躾がなっていないぞ。
テイガー	どうした化け猫！　急いでいるようだな。貴様らしくもない、ククク。

VS	
ライチ	躊躇、不安、情愛。斯様なものを背負いながら、何ができるというのだ？
アラクネ	哀れな蟲よ……。お前は知り過ぎたのだ。
バング	ふっ、やはり貴様は何も変わらんな…。存分にその力、振るうが良い。
カルル	少年の傍らを選択したか、ニルヴァーナ。しかし、それもまた正しいのだ。お前の真の役目など、誰も知るまい。
ハクメン	時空の歪みか…？　いや、この世界において、もはや不思議なことなど何一つとてない。
ラムダ	ククク、化け猫め……。清々しいほどだ。この私怨の権化め！

『ブレイブルー コンティニュアムシフト』のストーリモードに登場するサブキャラクターのプロフィールとアバターを紹介。本作からはじめて登場する人物については、設定資料もあわせて掲載している。

ココノエ　CV｜松浦チエ



◆ メインビジュアル

性格

常に気だるそうで不機嫌、無愛想。ひいてはマッドサイエンティスト。睡眠すら惜しんで研究を続けており、体力維持のため特殊なキャンディを常になめている。

バックストーリー

第七機関に所属する天才科学者にしてテイガーの製作者。猫の耳と尾を生やした亜人種。次元に落ちたハクメンのサルベージ作戦を主導し、その後は彼の動向を黙認していた。しかし、ハクメンが予想外の行動に出たため、テイガーを派遣して監視することとなる。

PROFILE

身長	155cm
体重	42kg
誕生日	4月18日
血液型	B型
出身地	第八階層都市「ワダツミ」
趣味	世界中のお菓子集め
好きなもの	ロッシェ堂のチョコレート
嫌いなもの	固定観念

リンファ　CV｜加藤有希子



◆ アバター

性格

サバサバした性格で陽気で楽天的。ときおり少女らしい一面ものぞかせる。仕事はまじめだが、少々おっちょこちょいなところがある。

バックストーリー

オリエントタウンに住む少女。幼い頃に父と母を戦争で失い、祖母に育てられた。祖母が亡くなったあと、医師を目指してライチの診療所で助手を務めている。

PROFILE

身長	149cm
体重	38kg
誕生日	6月21日
血液型	A型
出身地	第十三階層都市「カグツチ」
趣味	日記をつけること
好きなもの	猫
嫌いなもの	図書館

トラカカ　CV｜八木かおり



◆ アバター

性格

???

バックストーリー

知識があり礼節を重んじるカカ族の戦士。一族の護り手としてはタオカカの前任者にあたる。タオカカが旅に出ることになり、一時的に護り手として復帰することになる。

PROFILE

身長	???
体重	???
誕生日	???
血液型	???
出身地	カカ族の村
趣味	???
好きなもの	???
嫌いなもの	???

獣兵衛　CV｜てらそままさき



◆ アバター

性格

無骨ではあるが、寛大で器量が良くまっとうな倫理観を持つ。人間以上に人間くさいところを持ち、情に流されやすい。

バックストーリー

「双蓮の隻眼」と呼ばれる、六英雄のひとり。長寿な獣人であり、暗黒大戦の詳細を知る数少ない人物でもある。世界中を放浪しているため、各地に知り合いがいる。

PROFILE

身長	123cm
体重	25kg
誕生日	9月3日
血液型	O型
出身地	第十二階層都市「ククノチ」
趣味	旅
好きなもの	マタタビ
嫌いなもの	ねこじゃらし

レリウス　CV｜諏訪部順一

◆ 設定







バックストーリー

帝の指示によりハザマの行動を監視するために第十三階層都市「カグツチ」に現れる。基本的に自らの研究以外にまったく興味がなく、実の息子であるカルルに対しても例外ではない。

◆ アバター



PROFILE

身長	186cm
体重	75kg
誕生日	6月1日
血液型	A型
出身地	第二階層都市「イワツチ」
趣味	研究
好きなもの	オペラ
嫌いなもの	順番どおりに並んでいない本棚

ファントム　CV｜???

バックストーリー

紫色の帽子とコートに身を包んでおり、ひと言も言葉を発しないため、その素性はいっさいの謎に包まれている。

◆ アバター



◆ 設定



帝　CV｜???



バックストーリー

世界を管理している世界虚空情報統制機構の最高権力者。限られた者の前にしか姿を見せないが、ツバキにジンとノエルの暗殺を命じている。



◆ 設定



イベントグラフィック

Event Graphic

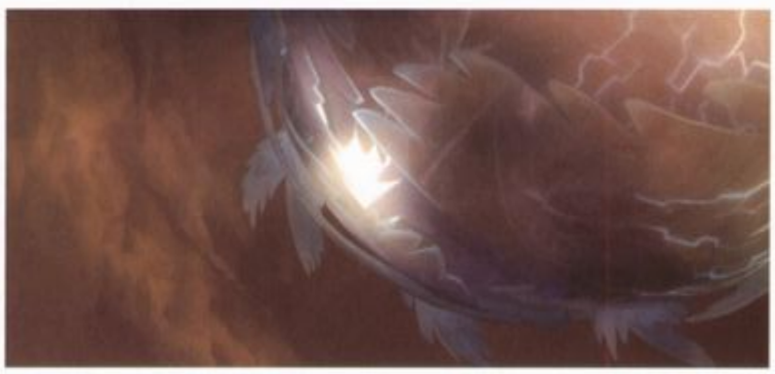
「ブレイブルー コンティニュアムシフト」のアーケードモードのエンディンググラフィックと、ストーリーモードに用意されたプロローグ、トゥルーエンド、エピローグの各種グラフィックを紹介していく。

エンディング

統制機構カグツチ支部の最上階でノエルを精錬していたハザマは、精錬が済むまでの余興として闘いを挑んできた。「碧の魔道書」を起動したハザマの力は絶大。そして、時は満ち、窯から「カミゴロシノツルギクサナギ」が精錬された……。

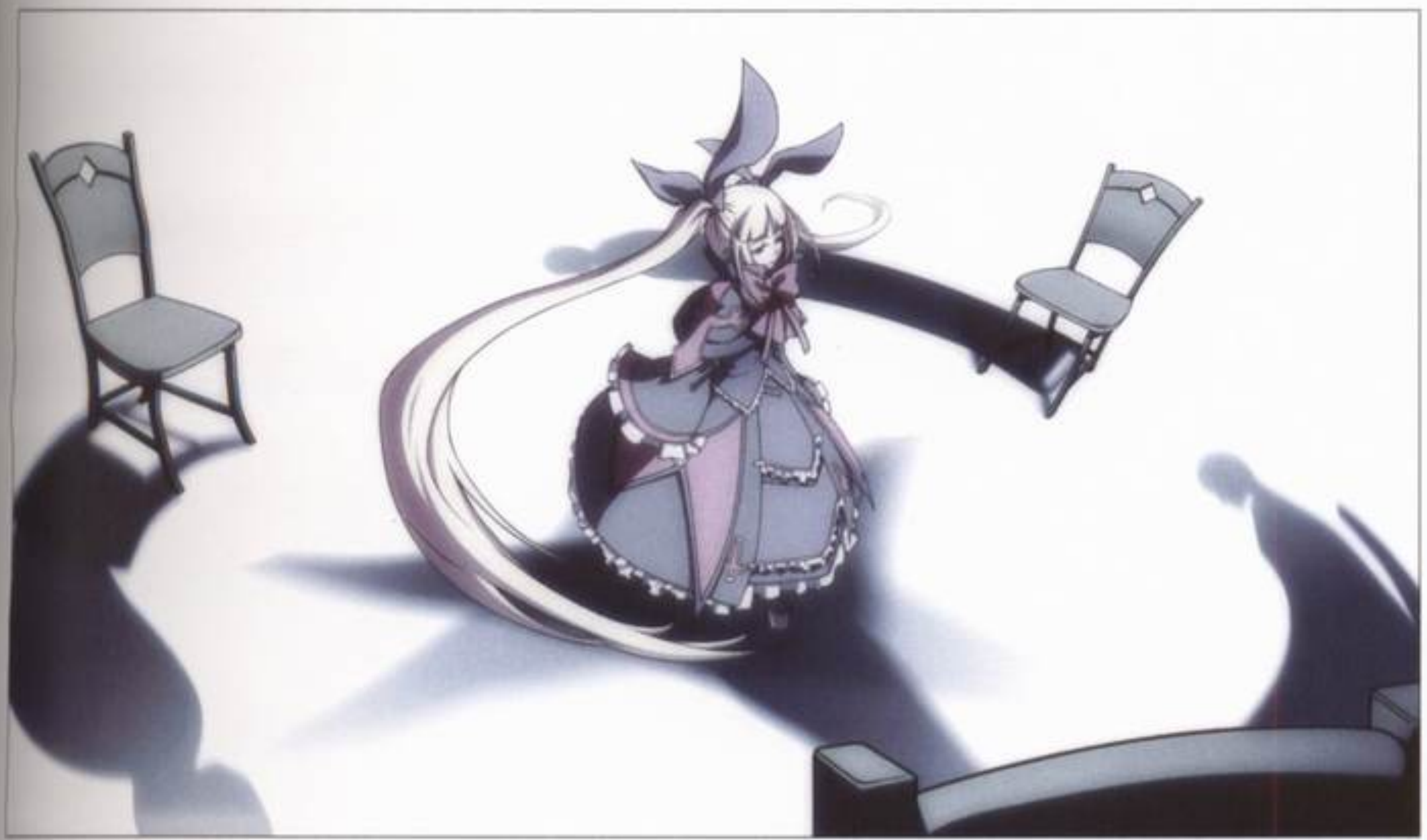
※このページに掲載しているグラフィックは全キャラクター共通のもの。最下段右側のグラフィックは、アーケード版「ブレイブルー コンティニュアムシフトII」で追加されたものです。









プロローグ

ラグナたちを「タケミカヅチ」の攻撃から守ったレイチェル。世界を管理するシステム「タカマガハラ」は、レイチェルに対してラグナの価値を問う。そこでレイチェルは、「貴方たちには永遠に理解できない価値」と答えるのだった。







トゥルーエンド

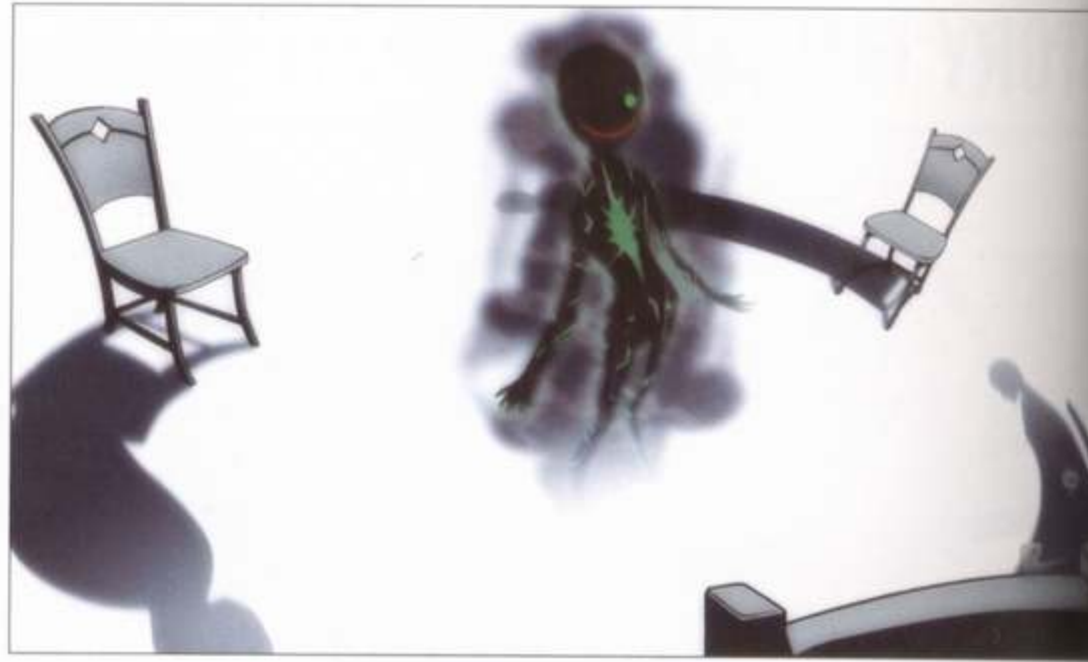
左腕を犠牲にして、ミューに精錬されたノエルを助けたラグナ。しかし、すべてはテルミの企みどおりで、この隙を狙って彼は「タカマガハラ」を無力化する。満身創痍のラグナの前に「帝」が姿を表す。

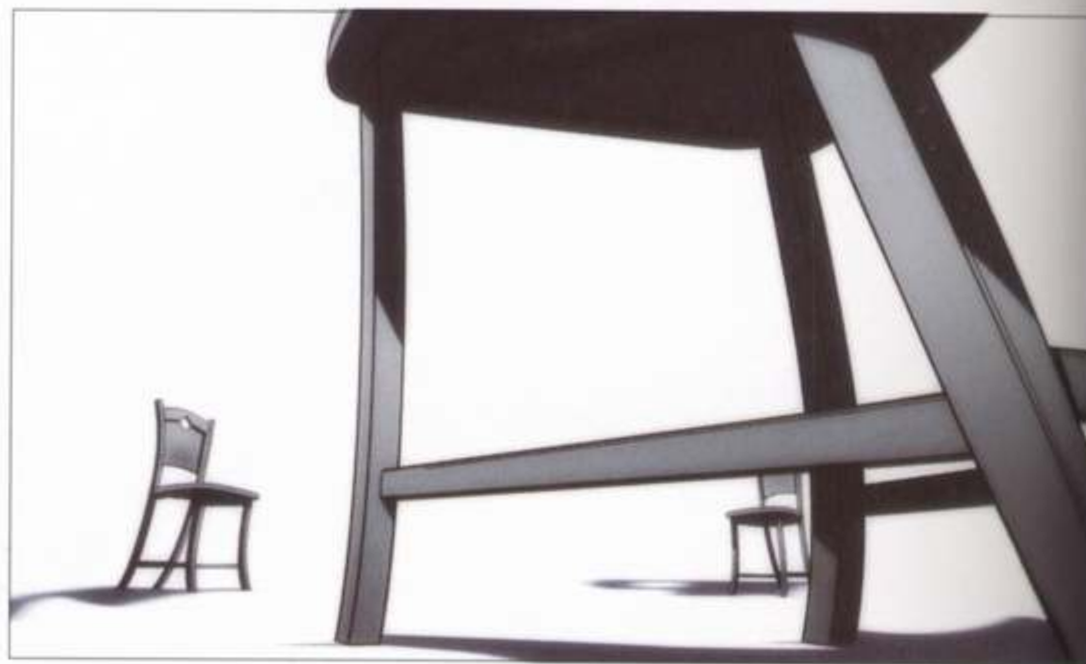
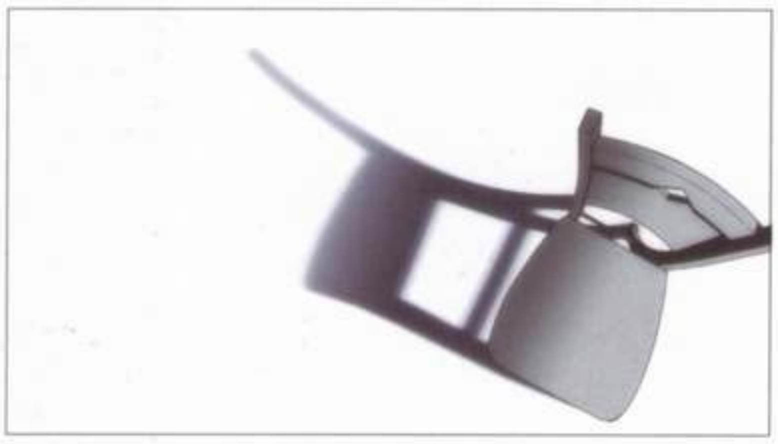










エピローグ

失われたラグナの左腕はココノエによって回復される。後日、ラグナ、ジン、ノエルはそれぞれの目的のため旅に出た。そのころ、ハザマは「イザナミノツルギ」を発見。「これも計算か？」と聞くレリウスに不気味に笑い返すのだった。




Variety

バラエティ

小説『ブレイブルー フェイズ0』のキャラクター資料を本邦初公開。
さらに『ブレイブルー コンティニュアムシフト』の世界を知るための特別企画や、
WEBラジオやプロデューサーにフォーカスしたバラエティ企画をお届けする。

019ページと020ページに掲載している2枚のオフィシャルイラスト。そこに描かれているのが、小説『ブレイブルー フェイズ0』の登場人物たちである。執筆のために描かれた貴重な設定資料を公開しよう。



セリカ=A=マーキュリー

治癒魔法を得意とする魔法使い。日本で消息を絶った父親を探すために旅をしている。極端な方向音痴＆困っている人を放っておけない性格ゆえに、旅先で行き倒れていたラグナと知り合うことになる。本作のヒロイン。





『ブレイブルー フェイズ0』とは?

「ブレイブルー フェイズ0」とは、ドラゴンブック(富士見書房)より発売されている小説のこと。プロデューサー森利道氏が原案・監修を、駒尾真子が著者を務めている。物語の舞台は『ブレイブルー』本編の約100年前の世界で、タイムスリップしたラグナが魔法使いのセリカと出会うところから物語は紡がれていく。ゲームではなく小説というメディアではあるが正伝のひとつであり、本作に登場する人物や出来事はのちのシリーズの歴史になんらかの影響を与えている。

ナイン

セリカの姉。「十聖」に数えられる高名な魔法使いだが、気性が荒く妹につく悪い虫には容赦がない。本名は「コノエ」。そりの合わない父親への反抗心から十聖の9番目を意味する「ナイン」を名乗っている。

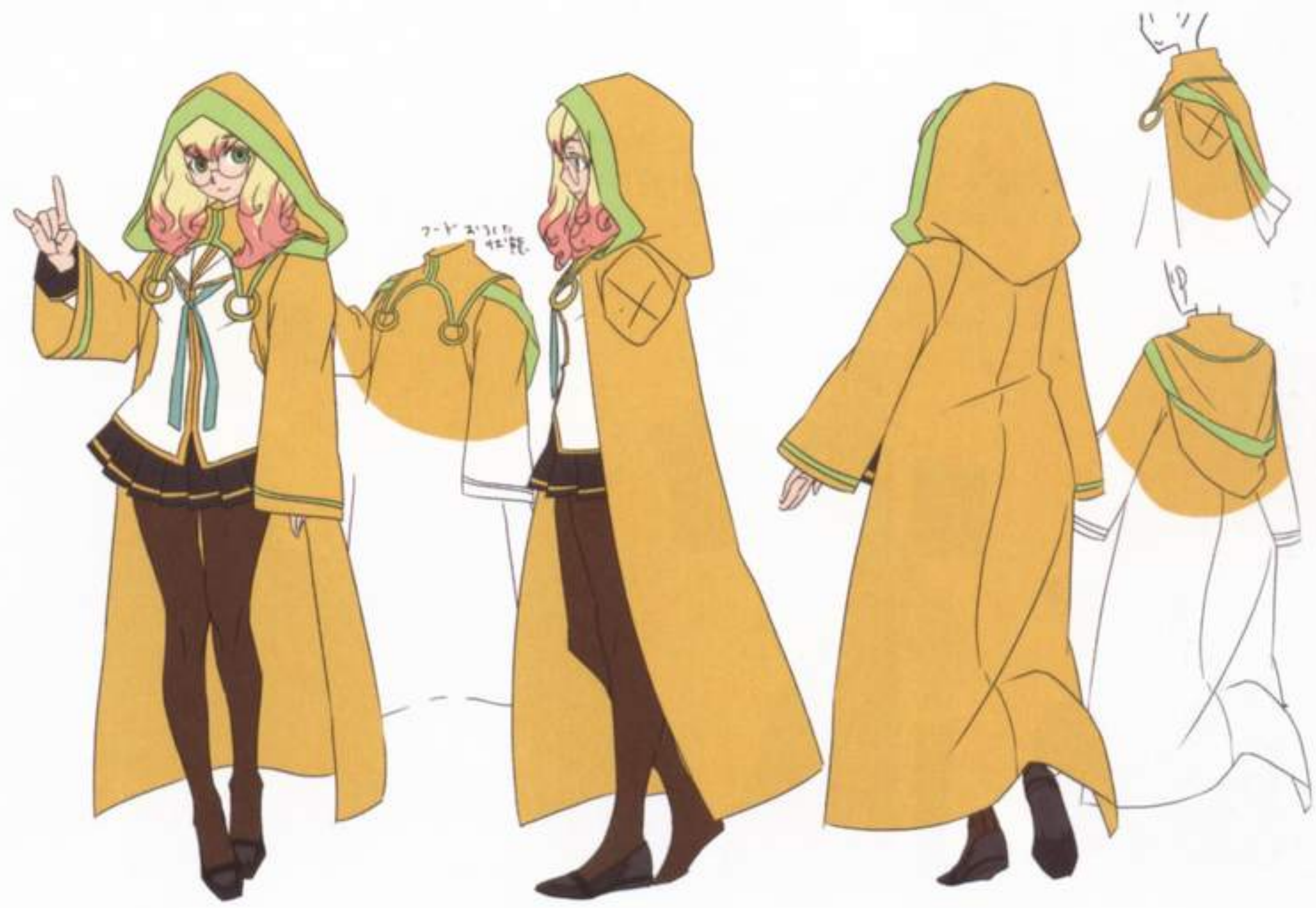




トリニティ

ナインと行動をともにしている魔法使い。マイペースかつ穏和な人物であり、もめ事があるとどこからともなく紅茶を出して和ませてくれる。





「魔法使い」という存在について

3人の女性キャラクターたちはラグナたちが使っている術式とは異なる超常の力、太古の技術魔法を行使する魔法使いである。魔法使いはこの時代においても貴重な存在であり、彼女たちはいわばスーパーエリート。なかでもナインは術式の開祖と伝えられており、トリニティとともに暗黒大戦を闘った英雄とされている。



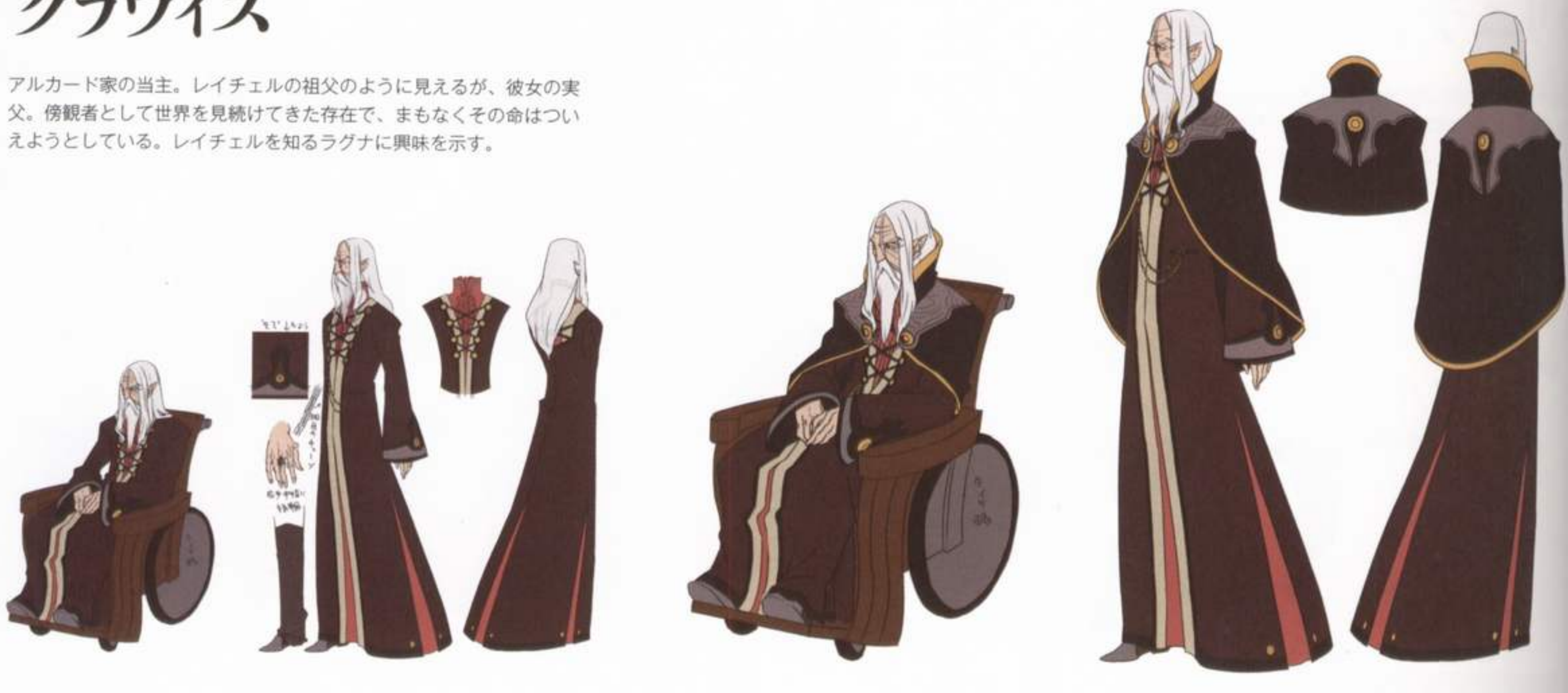
レイチェル

幼いころのレイチェル。自由奔放でわがままな性格と他者を見下すような物言いは成長した彼女と変わらないが、ラグナにいわせると「妖艶さがない」とのこと。お供のナゴとギィはまだいないようだ。



クラヴィス

アルカード家の当主。レイチェルの祖父のように見えるが、彼女の実父。傍観者として世界を見続けてきた存在で、まもなくその命はついえようとしている。レイチェルを知るラグナに興味を示す。





アルカード家の人々

およそ100年前のアルカード家の人々。時の流れから外れた古城で、クラヴィスとレイチェルの親子、そして執事のヴァルケンハインの3人で暮らしている。若かりし頃のヴァルケンハインは、本書088ページのキャラクター案に掲載されているラフスケッチのようなワイルドな風貌で描かれている。

ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

主人公。記憶を失い行き倒れていたところをセリカに助けられ、彼女の父親探しの旅に同行することになる。とある理由で右腕の感覚と、右目の視力を失っている。





ミツヨシ

「黒き獣」の出現によって消滅した日本で暮らしていた獣人で、一族の最後の生き残り。剣の達人であり、クラヴィスの命によってある男の消息を追っている。



物語の始まりを作ったキーパーソン

ラフスケッチの左側にいる人物は、セリカとナインの実父シュウイチロウ＝アヤツキである。科学者である彼はレリウス＝クローバーとともにマスターユニットに干渉するための研究を行っていたが、とある実験の失敗によって「黒き獣」が呼び出されてしまう。『ブレイブルー』の物語の起点を作った人物なのだ。

ラグナを巡る物語が大きく進展した『ブレイブルー コンティニュアムシフト（BBCS）』。ここでは現時点で判明している歴史と登場人物たちの関係、そして用語についてライチ先生にご教授願おう。



歴史編



よぉー乳の人。タオは「カカ族のせんし」としてせいちょーするために、もっとべんきょーしなければいけないことに気づいたニャス。前にもいろいろ聞いたけど、さーっぱり忘れたニャスので、もう一度いろいろ教えてほしいニャス。



前回あれだけ勉強したっていうのに……まったくタオは。それじゃあ、また前作と同じように『ブレイブルー』シリーズの歴史から学んでいきましょう。下はこの世界の歴史をまとめた年表なの。新たに発覚した新事実もあるからしっかり見てね。

『ブレイブルー コンティニュアムシフト』における歴史

年代（西暦表記）		出来事
		・太古の地層より人形の物体が発見され、「スサノオユニット」と命名 ・スサノオユニット発見層より、さらに深部に「窯」が発見される ・窯の内部に未知の空間を発見、「境界」と命名 ・境界内部に「意識の集合体」のようなモノを確認、接触を図る
		・境界の力が現在の時空間構築に大きく影響していることが判明 ・境界を管理するための事象システム「タカマガハラ」を構築する ・タカマガハラシステム稼動開始、しかし、なにかしらの「干渉」を受ける ・干渉を起こしているモノがスサノオユニット・ツクヨミユニットの上位存在であることがわかり、「マスターユニットアマテラス」と命名
AD2099/12/31	暗黒大戦	・レリウス＝クローバー、シュウイチロウ＝アヤツキの手により次元境界接触用素体第一号による精錬実験開始
AD2100	暗黒大戦	・日本某所に黒き獣出現 ・レリウス＝クローバー、シュウイチロウ＝アヤツキは行方不明に ・黒き獣に対して核攻撃の実施（一切の効果はなかった） ・核攻撃により日本消滅 ・黒き獣、ユーラシア大陸に進行開始
AD2106	暗黒大戦	・ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ、AD2200年よりタイムスリップ。セリカ＝A＝マーキュリーと出会う
AD2107	暗黒大戦	・黒き獣活動休止、原因は不明 ・のちの六英雄が集結 ・虚空情報管理機関設立 ・「十聖・ナイン」により魔術が伝えられ術式の基礎が形成される
AD2108	暗黒大戦	・黒き獣、活動再開 ・ユーラシア反攻戦 ・術式の実戦投入（人類側は初めて黒き獣の撃退に成功） ・虚空情報管理機関、魔道書の管理を開始 ・アークエネミーハイランダー「タケミカヅチ」完成 ・術式兵装の実戦投入
AD2109	暗黒大戦	・各地で各国単独での大規模な反攻作戦開始
AD2109/12/31	暗黒大戦	・最終決戦
AD2110/01/01	暗黒大戦	・黒き獣、消滅 ・6人の戦士は「六英雄」と称えられる ・世界の全人口は半数まで減少 ・六英雄、全員が行方不明に
AD2111		・術式を応用した復興事業が開始 ・暗黒大戦後「虚空情報管理機関」を解散、「世界虚空情報統制機構」へと移行
		・統合都市「イザナギ」完成 ・統制機構、「衛士」で構成された第一師団を設立
		・生態系の崩壊、新種生物大量発生 ・統制機構、大量発生した生物に対応するため独自の武装をした「咎追い」を認可
		・第十三階層都市「カグツチ」施工開始
		・第二十三階層都市「ワクムスビ」施工開始 ・大小合わせ100を超える都市郡が形成され、復興は最盛期へと突入
		・全23階層都市施工に合わせ、世界統一管理機関を設立を宣言（統合本部）
AD2190		・第五階層都市「イブキド」、統制機構に対する独立運動を開始

ループ





窯へ落ちてタイムスリップしたラグナは、治癒魔法を使えるセリカと出会うわ。

ループ世界から抜け出した『コンティニュアムシフト』

2199年12月31日。ラグナは窯を破壊するためにカグツチに現れたが、彼が到着した時点で精錬は終わっており、ν-No.13-(ニュー)が誕生する。ニューによってラグナは大剣で体を貫かれ、ともに窯へと転落。ラグナとニューの融合によって「黒き獣」が出現すると察知した、世界を管理するシステム「タカマガハラ」が歴史を巻き戻していたー。このAD2100からAD2199までをくり返す歴史を描いたのが、前作『ブレイブルー カラミティトリガー(BBCT)』までの物語である。しかし、『BBCT』のトゥルーエンドで窯に転落したラグナをノエルが助けたことで、世界は歴史のループから抜け出すことになる。『BBCS』で描かれているのは、ラグナを助けたノエルが「蒼」を継承したことで発生した確率事象による物語である。『BBCS』の舞台は2200年1月7日となっており、これは『BBCT』から1週間後にあたる。復活したユウキ=テルミを倒すために、ラグナが再びカグツチに現れたところから展開していくのだ。なお、本来ノエルはイカルガ内戦によって誕生するまえに消滅するはずだった。しかし、ループを重ねたことで時空に歪みが生じ、少しずつ歴史が変化。その影響でノエルの生き残る可能性が高くなった。この「ノエルが生き残る」というのが、『BBCT』及び『BBCS』の物語のカギとなっている。もしノエルが生き残らなければまた違うストーリーになっていただろう。



ノエルがラグナを窯から助けたことで、ループする歴史を脱出して2200年を迎えた。しかし、新たな問題としてユウキ=テルミが復活。『BBCS』におけるラグナは過去に因縁があるテルミを倒すために旅をしている。

年代(西暦表記)		出来事
AD2191	イカルガ内戦	・第五階層都市「イブキド」中心とする5つの階層都市が、「イカルガ連邦」を名乗り独立を宣言 ・統制機構武力鎮圧開始
AD2192	イカルガ内戦	・イカルガ連邦領土拡大 ・統制機構、イカルガ連邦に対し侵略戦争と批判 ・テルミにより教会が襲撃され、シスター死亡 ・ジン、キサラギ家の養子に
AD2193	イカルガ内戦	・「アークエネミー=ニルヴァーナ」発掘 ・テイガー瀕死の重傷を負い、ココノエによる改造手術を受ける ・ライチ=フェイ=リン、ココノエ博士の助手となる ・ジン=キサラギ、統制機構の士官学校に入学
AD2194	イカルガ内戦	・イカルガ連邦の中核である第五階層都市「イブキド」が消滅、原因は不明 ・ノエル、ヴァーミリオン家の養女に
AD2195	イカルガ内戦	・カルル=クローバー、統制機構の士官学校に入学
AD2196	イカルガ内戦	・イカルガ連邦、統制機構と和平交渉提示、統制機構側はこれを拒否 ・ノエル=ヴァーミリオン、統制機構士官学校に入学 ・ココノエ、「挟間」と呼ばれる空間にてハクメンを発見する
AD2197/6	イカルガ内戦	・統制機構による武力鎮圧終了 ・イカルガ内戦終結宣言 ・ジン=キサラギ少佐に昇進、最年少師団長に任命される ・ライチ=フェイ=リン、第七機関より離反 ・カルル=クローバー、行方不明に
AD2198		・統制機構支部が次々と破壊される ・統制機構、襲撃犯を「ラグナ=ザ=ブラッドエッジ」と呼ばれる男と断定し、莫大な賞金を懸ける ・ノエル=ヴァーミリオン、第4方面師団着任、ジン=キサラギ少佐の秘書官となる ・ライチ=フェイ=リン第七機関離脱、カグツチで医師として開業(2198/12)
AD2199/12/31		・第13階層都市「カグツチ」にラグナ=ザ=ブラッドエッジ現る ・ココノエ、テイガーをカグツチに派遣する ・ハクメン、カグツチに向かう ・獣兵衛、ハクメンを追ってカグツチに向かう ・ジン、待機命令を無視してカグツチに向かう ・ノエル、ジンの強制撤収の任を受けカグツチに向かう ・アラクネ、活動開始 ・カルル、ニルヴァーナを連れカグツチに向う ・レイチェル、カグツチに向う ・バング、新必殺忍術を開発、現在ネーミング思案中 ・タオカカ、昼寝中 ・マコト=ナナヤ少尉に対し旧イカルガ連邦第五階層都市「イブキド」に対する調査命令が下る ・マコト=ナナヤ少尉、イブキドに数日滞在後、第十三階層都市「カグツチ」に向かう ・ラグナ=ザ=ブラッドエッジによる爆破テロが発生したと世界虚空情報統制機構が発表
AD2200		・確率事象発動　不確定な事象が始まる
AD2200		・ツバキ=ヤヨイ中尉にジン=キサラギ及びノエル=ヴァーミリオン少尉に対しての暗殺命令が下る ・レリウス=クローバー技術大佐、統合本部より招集後、ハザマ大尉と共に第十三階層都市「カグツチ」に向かう ・ツバキ=ヤヨイ中尉、第十三階層都市「カグツチ」に入る ・ジン=キサラギ少佐、収容されている魔操船から逃亡 ・ラグナ=ザ=ブラッドエッジと咎追いであるカルル=クローバーとの戦闘を確認、詳細は不明

ループ



統制機構への反逆者として賞金がかけられている、ラグナ=ザ=ブラッドエッジ。そのラグナがカグツチに出現したことで、『BBCT』の物語は動き出した。

『BBCS』はループ世界を抜けだした物語なの。わずか1週間しか経っていないから、ラグナと闘って傷を負ったジンの傷はまだ癒えてないみたいね。







さいきんカグツチも人が増えたニャスねー。もうだれがいいヤツで、だれが悪いヤツニャかわからないニャス。これじゃあだれがタオにメシおごってくれるのか、わからないニャス〜。

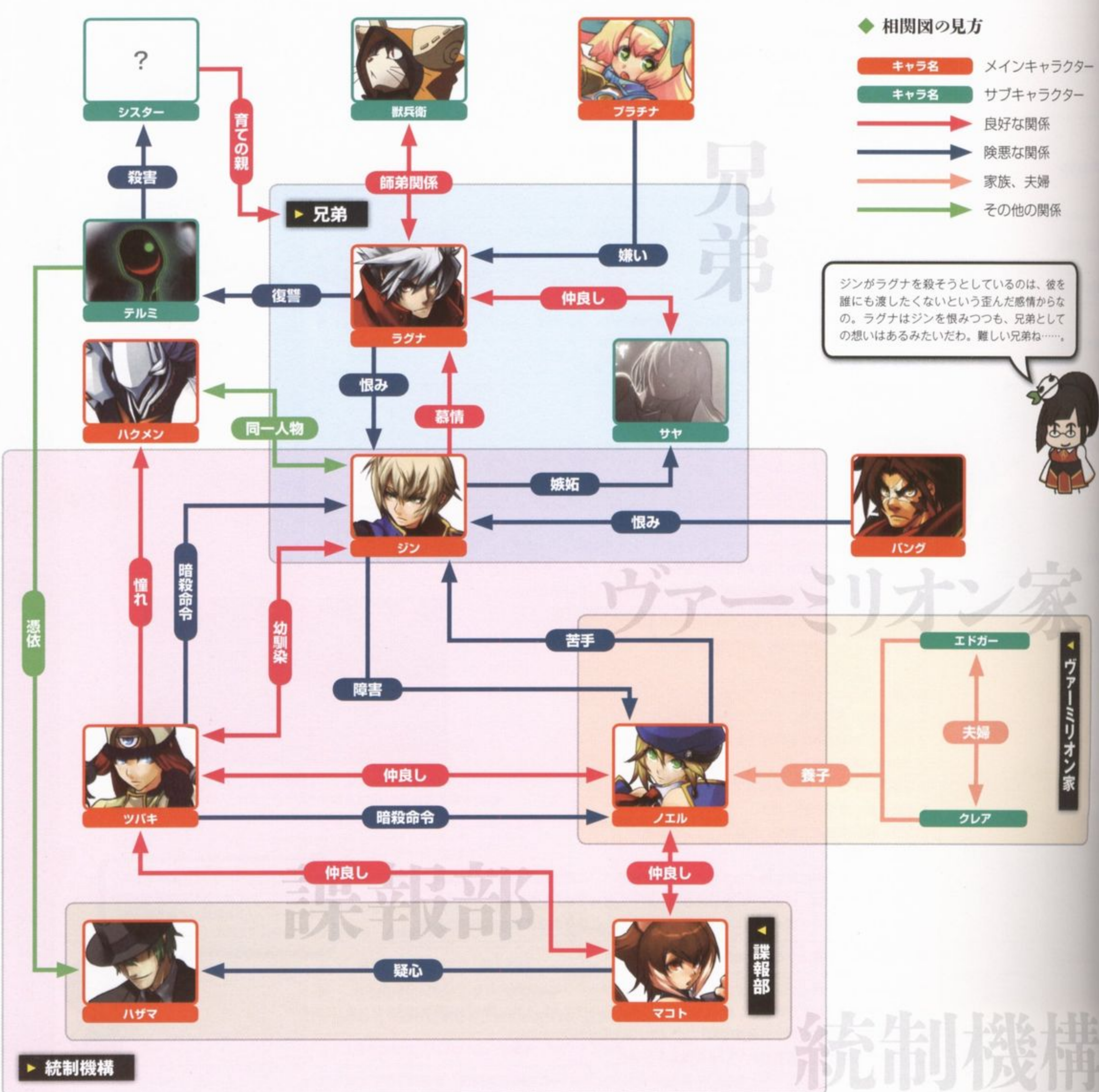
タオはご飯のことばっかり……。でもたしかに『BBCS』で人物が増えたり、明らかになった関係もあるわね。人物関係が複雑になったので、カテゴリーごとに分けて見ていきましょう。



「ブレイブルー　コンティニュアムシフト」の人物相関図

◆ 三兄弟にまつわる人々

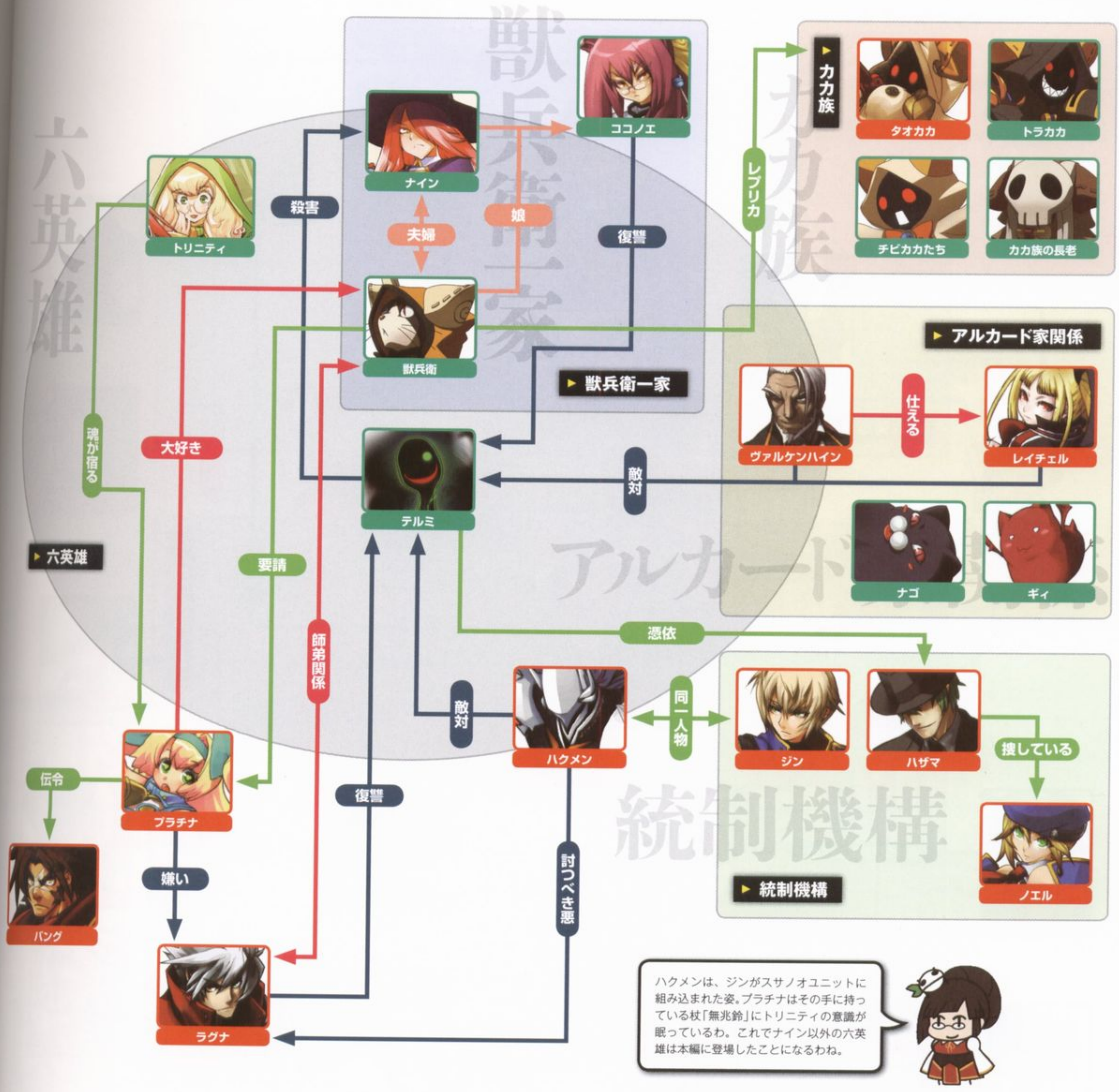
ラグナとジン、そしてサヤは実の兄弟でシスターに育てられていた。しかし、シスターはテルミによって殺害。テルミに復讐するためラグナは獣兵衛の元で修行を積んだのだ。



ジンがラグナを殺そうとしているのは、彼を誰にも渡したくないという歪んだ感情からなの。ラグナはジンを恨みつつも、兄弟としての想いはあるみたいだわ。難しい兄弟ね……。

◆六英雄とその関係者

ナインとシスターを殺害したテルミ。ラグナやココノエから恨みを買っているほか、ハクメンやヴァルケンハインとも敵対関係にある。戦争で黒き獣を倒した六英雄だが、その関係は複雑だ。



統制機構という組織

ジンやノエルが所属する「世界虚空情報統制機構」は、一般的に「統制機構」や「図書館」と呼ばれている。統制機構は術式を用いて世界を統治している組織。その統治によって黒き獣によって荒廃した世界は復興し、術式を使いこなすための統制機構直属の士官学校を設立して衛士の育成をしている。しかし、そのやり方に反感を持っているものも多く、過去にイカルガ連邦によるクーデターが原因の「イカルガ内戦」が起きた。イカルガ内戦は、術式を用いたはじめての人類同士の戦争。この戦争で統制機構はイカルガ連邦を壊滅させ、「刃向う者は完膚なきまでにせん滅する」というメッセージを世界に知らしめた。現在は第七機関と対立しているが、大きないざこざは起きていない。

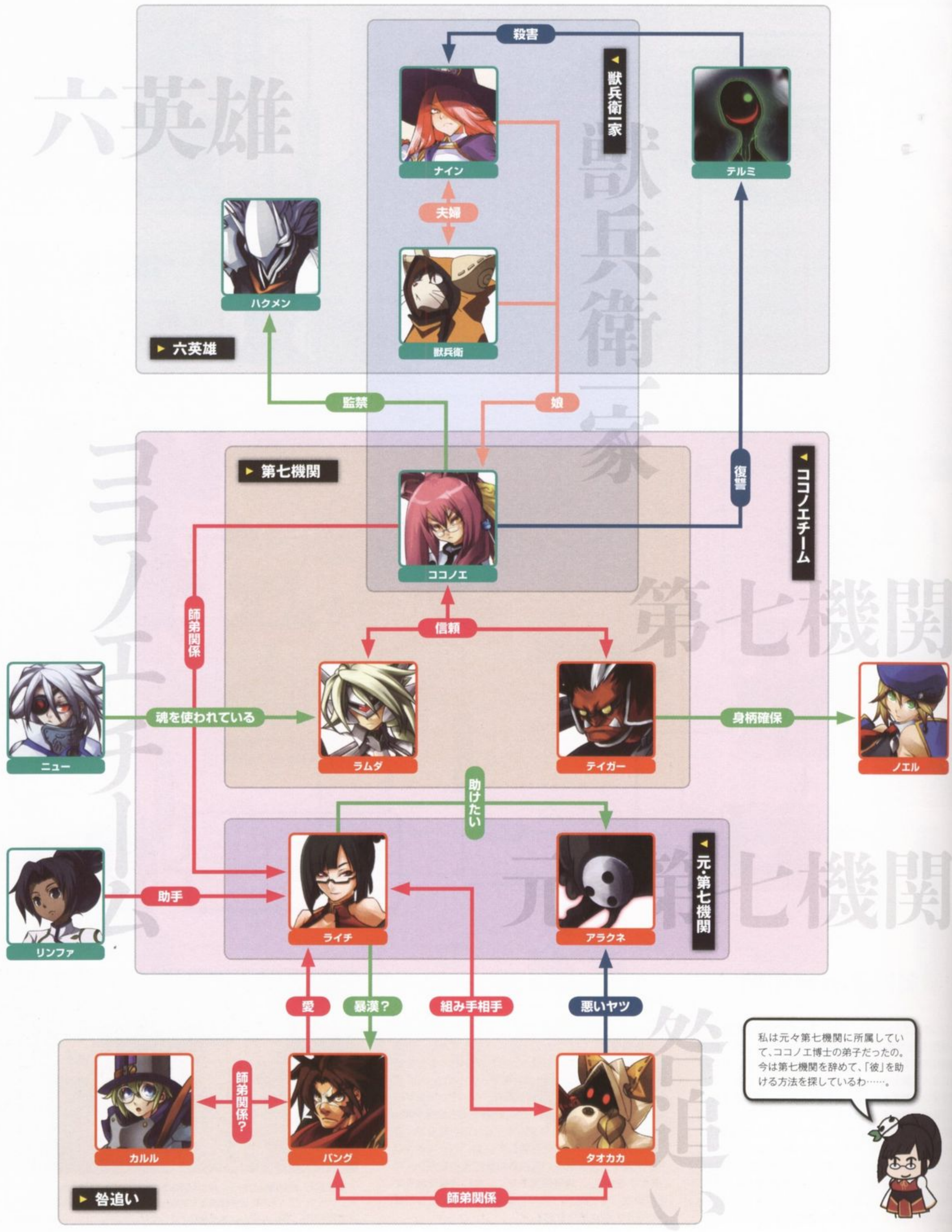
統制機構は、いくつかの部隊に分かれており、所属する部隊によって制服の色が違う。ジンやノエルを始めとする、ほとんどの衛士は陸軍。テーマーカラーは「揺るがぬ蒼炎」で青を基調とした制服。ツバキが所属する第零師団「審判の羽根」は、裏切り者を処分する「憲兵部隊」。「穢れなき純白」のテーマどおり白の制服で、普段は仮面とローブで外見を隠している。ハザマやマコトが所属する諜報部は、黒色の制服でテーマカラーは「浸食する漆黒」。戦闘部隊でなく、主に情報収集をする部隊だ。そのほか、「翡翠の凱旋」をテーマとした緑色の制服の航空部隊もある。



士官学校は、統制機構の衛士を育てる目的で設立された。登場人物ではジンやノエル、ツバキ、マコトが士官学校出身で統制機構に所属。なお、カルルは特待生として士官学校に入学。しかし、ある事件をきっかけに失踪したため卒業していない。

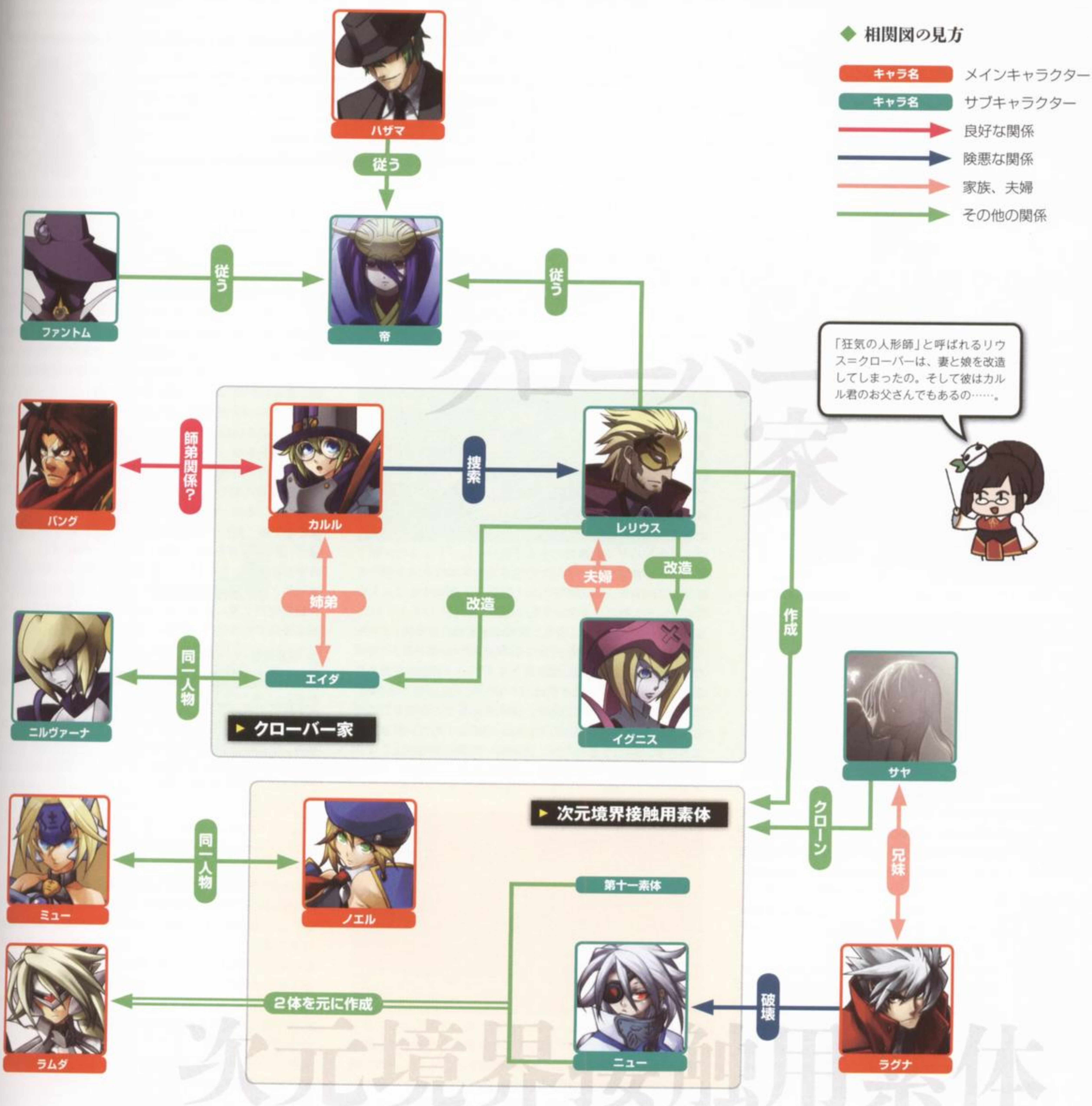
◆ 第七機関に関わる人々

第七機関サイドは、ココノエを中心に描かれている。ココノエは六英雄の獣兵衛とナインの娘。ナインがテルミに殺されたため、復讐するためにテイガーやラムダを作製したのだ。



◆帝とその周囲にいる人物

帝はハザマやレリウス、ファントムを従えており、タカマガハラを掌握しようとしていた。サヤはラグナの妹であり、次元境界接触用素体のベースとなった人物だ。



ユウキ=テルミについて

ユウキ=テルミは六英雄のひとりだが、冷酷非道で他人を見下す挑発的な性格。目的のためなら他者を利用し、使えないと判断すれば殺害するといったエゴイストである。ラグナをはじめ、多くの人物から恨まれており、『ブレイブルー』のストーリーにおける諸悪の根源といえる人物だ。普段は統制機構の諜報部に所属する、ハザマを依り代として活動。ハザマは柔和で礼儀正しく見えるが、その実なにを考えているのかわからないといった人物。その目的は境界のどこかにあるマスターユニットアマテラスを探し出すこと。そのためにアマテラスを認識できるノエルを誘拐し、彼女を「神殺しの剣・クサナギ」として覚醒させたのだ。

テルミはラグナと深い関わりがある。それはラグナの育った教会を襲撃したことに始まる。テルミは、ラグナたちの育ての親であるシスターの魔法使いの力を恐れて殺害し、ジンとサヤを誘拐。ラグナはテルミに右腕を斬られ重傷を負うが、黒き獣の骸と融合することで一命を取り留める。そのためラグナはテルミに復讐しようと考えているのだ。しかし、テルミはラグナの持つ「蒼の魔道書」の製作者であり、自身も「碧の魔道書」を持つ。その力は絶大でラグナでは歯が立たないほど。また、テルミは憎悪の感情により存在が安定する。皮肉にもテルミに対して激しい復讐心を抱いているラグナによって、テルミの存在は安定しているのだ。



六英雄のテルミの実力は本物。「俺と互角なのはクソ吸血鬼(レイチェル)くらい」と本人が口にしているほど。「碧の魔道書」を起動したときは、六英雄のハクメンが押されていたことからも、実力の高さがうかがい知れる。



おしえて！ライチ先生 Tell me! Dr.Litchi
★用語編★



さっきから「あーくえねみー」とか「とーせーきこー」とか知らない言葉ばかりで、なにを言っているのかわからないニャス。タオにもわかるように説明してほしいニャスよ。



この物語には特殊な言い回しや難しい言葉がたくさん登場するわ。それでは最後に『ブレイブルー』で使われている用語をまとめて解説するわね。ちなみに■は人名を意味しているわ。

現時点で判明している『ブレイブルー』の用語

■**蒼の魔道書**：「最強」と呼ばれている魔道書の「原書」。現在はラグナの右腕に擬態している。発動には生命力を必要とするため、発動するとラグナは他人の命を吸収してしまう。



最強の魔道書。発動には他人の生命力を必要とするため、ラグナは奥の手として使う。

■**アラクネ**：ココノエを直の師としていた元第七機関の天才錬金術師。黒き獣の真理に近づきすぎて、黒き獣のできそこないになった。体は異界とつながっており、無数の蟲が宿っている。

■**イデア機関**：模倣事象兵器を改良、バージョンアップしたもの。能力はアークエネミーと遜色はないが、「事象干渉を受けない」という機能が安定していない。

■**ヴァルケンハイン=R=ヘルシング**：アルカード家に仕える執事の人狼。クラヴィスと対立する組織にいたが、クラヴィスに救われて仕えるようになった。クラヴィス亡きあとも、次の当主であるレイチェルを溺愛し、そのまま仕えている。

■**階層都市**：地上が魔素に覆われたため、高山地帯に建設した都市。最上層に統制機構を置き、上層部は富裕層や統制機構の協力者、下層部は貧困層や難民、この地の原住民族が暮らしており、このような階層都市は世界各地に存在する。

◆ **階層都市一覧**

	第零都市「イザナギ」
	第壱統合都市「オオコト」
	第二階層都市「イワツチ」
	第三階層都市「イワス」
	第四階層都市「ナオビ」
イカルガ連邦	第五階層都市「イブキド」
イカルガ連邦	第六階層都市「ヤビコ」
イカルガ連邦	第七階層都市「カザモツ」
イカルガ連邦	第八階層都市「ワダツミ」
イカルガ連邦	第九階層都市「アキツ」
イカルガ連邦	第十階層都市「アキツ」

イズモ地方	第十一階層都市「シナツ」
イズモ地方	第十二階層都市「ククノチ」
イズモ地方	第十三階層都市「カグツチ」
イズモ地方	第十四階層都市「ノヅチ」
イズモ地方	第十五階層都市「トリフネ」
	第十六階層都市「オオゲツ」
	第十七階層都市「ヤマツミ」
	第十八階層都市「カナヤマ」
	第十九階層都市「カナヤマ」
	第二十階層都市「ハニヤス」
	第二十一階層都市「ハニヤス」
	第二十二階層都市「ミズハ」
	第二十三階層都市「ワクムスビ」

■**カカ族**：獣兵衛の遺伝子から創られた生体兵器の一族。100匹以上増えないように調整されており、現在はカグツチの下層に住んでいる。戦闘能力が非常に高い。

■**確率事象（コンティニュアムシフト）**：ノエルが「蒼」を継承したことにより発生した事象。彼女の不安定な思考が世界の「可能性」をあらゆる方向に飛ばしてしまい、その事象を「タカマガハラ」が管理観測するようになった。しかし、この状況はタカマガハラには好都合であり、事象変動を受けないテルミを使い、ノエルを「神殺しの剣クサナギ」へと覚醒させ、マスターユニットアマテラスを破壊しようとした。

■**カルル=クローバー**：幼き咎追いで、術式に対し天才的な能力を持っている少年。ニルヴァーナに組み込まれた姉とともに、失踪した父レリウスと、「蒼の魔道書」を探している。

■**ギィ**：レイチェルの従者。基本的に毎回酷い扱いを受けるがレイチェルを慕っている。

■**境界**：シェオルの門（窯）の向こうにある世界。あらゆる次元に繋がっている虚数空間であり、魔素に満たされている。マスターユニット「アマテラス」はこの最深部に眠っており、その場所は「蒼の継承者」にしかわからない。

■**クシナダの楔**：シュウイチロウ=アヤツキが精錬した対魔素用の兵器。もし境界に打ち込まれれば、境界からの魔素流出を防ぐ力があると見られている。その機能を発揮するには核に特殊な生体素子が必要。しかも、一度境界内部に打ち込まれれば所在がわからなくなるため、使用は一度限りと考えられている。現在は消息不明であり、レリウスはこれを探しているが、テルミは「知らない」と答えている。

■**クラヴィス=アルカード**：1000年以上の時を生き、人類の歴史を人知れぬ古城で見守り続けてきた年老いたヴァンパイア。ヴァルケンハインの最初の主人であり、レイチェルの父親でアルカード家前当主。すべての生き物の平和な未来を願ってきたが、同時に人類の明暗も知っており、傍観することしかできない己の無力さを嘆いてもいる。

■**黒き獣**：前触れもなく現れ、世界に牙を向いた怪物。2100年1月、日本の某所から出現しその容姿から「黒き獣」と呼ばれる。議会は日本に対し核攻撃をするが、一切効果が見られなかった。その後、黒き獣はユーラシア大陸に進行を開始。黒き獣の出現は突発的であり、魔素のあるところならどこでも出現し破壊の限りを尽くす。なんの手立てもないまま人類は黒き獣に翻ろうされたが、突如約一年間活動を停止。その間に術式が開発され、のちに「六英雄」と呼ばれる者たちに倒されるが、この戦いは人類の約半数を死に至らしめた。



黒き獣との戦争ははじめて術式を兵器として使用したため、「第一次魔道大戦」とも呼ばれる。

■**ココノエ**：テイガーとラムダや模倣事象兵器などを制作した、第七機関の天才科学者。人使いは荒いが、身内に対しては甘い一面を持つ。母の仇であるユウキ=テルミを倒すことに執着しており、そのためには手段を選ばない。しかし、未だ魔法だけは使用していない。極度の甘党。

■**虚空情報管理機関**：暗黒大戦中、魔道協会が設立した術式を行使する為の「魔道書」を管理する組織。大戦終結後「世界虚空情報統制機構」と名称を変え活動を開始する。

■**コノエ=マーキュリー（ナイン）**：暗黒大戦の時代の魔道協会付属学園の学生で、在学中に十聖に選任された天才。六英雄のひとり「ナイン」であり、アークエネミーと術式を開発し、暗黒大戦を勝利に導いた。攻撃的な魔法を得意とし、性格も攻撃的で非常に勝ち気である。妹のセリカを大切に思っているが、その愛情がしばしば暴走してしまう。猫好き。

■**三輝神**：「オリジナルユニット」と呼称されるすべての事象兵器の元。「アマテラスユニット」「スサノオユニット」「ツクヨミユニット」と呼ばれているが詳細は不明。

■**シェオル（黄泉）の門**：窯の名称。階層都市はすべてこの上に建造されている。「境界」とつながっており、この門の向こうでアークエネミーが精錬され、境界から力を抽出する通り口ともなっている。別名「黄泉坂」「裁きの門」。

■**次元境界接触用素体**：境界深部を探索するための人形。本来は境界観測用の人形だが、ある実験をきっかけに「魂」が芽生える。その後、第零素体のデータを元にいくつかの組織が製作した。イカルガ内戦勃発後、レリウスが「サヤ」をベースにNo.11・No.12・No.13を完成させた。なお、「第零素体」の製作者は「レリウス=クローバー」とある。

■**シシガミ=バング**：熱き魂と正義の心を持つ漢。元イカルガの民で、現在はカグツチで正義の咎追いとして活躍し、祖国復興の機会を伺っている。顔の傷は、戦争中ジン=キサラギによって付けられたもの。そのとき「殿」を亡くすが、子息の「殿下」生存の知らせを聞き旅に出る。ジンに対しては復讐心を持っているが、命を奪うことは考えていない。

■**事象干渉**：存在や事象（物事）に対し「干渉」する行為。この場合「意思」の有る者が「事象」を「観測」すること。

■**事象兵器アークエネミー**：魔道書を武装として特化し、対黒き獣用として精錬された兵器。精錬には魔道書以上に高度な精錬技術が必要。使用者にも高度な術式が必要となり、誰しもが使用できるわけではない。現在10器が判明している。

◆ **事象兵器・アークエネミー一覧**

ナンバー	アークエネミー	所有者
No.01	「巨人（ハイランダー）タケミカヅチ」	タカマガハラ（システム）
No.02	「氷剣（ヒョウケン）・ユキアネサ」	ジン=キサラギ
No.03	「魔銃（マジュウ）・ベルヴェルク」	ノエル=ヴァーミリオン
No.04	「機神（キシン）・ニルヴァーナ」	カルル=クローバー
No.05	「夢刀（ムジン）・六三四（ムサシ）」	獣兵衛
No.06	「斬魔（ザンマ）・鳴神（オオカミ）」	ハクメン
No.07	「雷轟（ライゴウ）・無兆鈴（ムチョウリン）」	プラチナ=ザ=トリニティ
No.08	「蛇双（ジャソウ）・ウロボロス」	ハザマ（ユウキ=テルミ）
No.09	「鳳翼（ホウヨク）・烈天上（れってんじょう）」	シシガミ=バング
No.10	「神輝（シンキ）・ムラクモ」	ニュー（本体）

■**シュウイチロウ=アヤツキ**：魂と物質の融合について研究している世界的に有名な科学者で、数々の論文で賞を獲得している。セリカとコノエの実父で研究のために娘たちとは離れて、日本で暮らしていた。しかし、黒き獣を標的とした大規模な核攻撃がされたときも日本に残っており、それ以降消息が不明となっている。「クシナダの楔」を開発した。

■**十二宗家**：「帝」に仕える一族で、世界虚空情報統制機構とも深い係わりにある。すべての苗字が一月から十二月でまとめられている。別名、矛十二士（ほこじゅうにし）。

■**術式**：世界中に「黒き獣」から噴出した「魔素」が満ちており、この魔素を変質させて術式を行使する。

■**術式兵装**：黒き獣との戦争時に魔道書を流用して作成された兵器。現状の兵器に対して魔素を付加したもの。



ツバキは「術式兵装・十六夜」を装備することで、ノエルに対抗できる能力を手に入れた。

■**十聖**：魔道協会の象徴でもあり、最高意思決定機関。十聖といっても、現在はその数を満たしてはおらず、協会内部でも余程の実力がない限り、その地位を与えられない。

■**ジン=キサラギ**：統制機構第四師団長少佐。ラグナの実弟だが、ラグナに対して強い殺意を抱いている。氷剣・ユキアネサの呪縛を跳ね除け、「秩序の力」に目覚めた。

世界虚空情報統制機構：現在の世界を管理している組織。魔道書を大量に保持していることから、別名「図書館」と呼ばれている。術式を主体とした統治をしており、階層都市の行政や衛士（術者）の育成なども行っている。

セリカ=A=マーキュリー：暗黒大戦中、魔道協会の付属学園に在籍していた少女。先天的に治癒の力を備えており、底抜けに明るく前向きな性格。しかし、一度決めたら譲らない頑固な一面もある。父親捜しの旅の途中、ラグナと出会う。天才的な方向音痴だが、本人に自覚はない。

第七機関：暗黒大戦以前からある小さな組織の集合体。統制機構の術式主体の社会構成を良しとせず、魔素や術式に頼らない過去の世界を復活させるのが目的。そのため、術式の原動力である「魔道書」の無力化を模索している。

タオカカ：カカ族の末裔。3歩歩くと物事を忘れる、鳥並の記憶力。好物は肉まん。1日5食（ただし、目の前に食べ物があれば食べる）で、15時間以上寝ないと調子が出ない。天真爛漫で無邪気な性格だが、内に秘められた能力は高い。

タカマガハラ：マスターユニットアマテラスの代わりに時空間をコントロールするために創られたシステムで、「アークエネミー・タケミカヅチ」を管理している。3つの人工知能が存在し、アマテラスに近い力を持ち、つねに時空間の観測をしていた。「世界の存続」が目的で人の意思を尊重していない。そのため、アルカード家とは反目している。現在は帝の手に落ち、アマテラスの破壊を目的として稼動している。



テルミを使って「滅日」を起こそうとしたが、ストーリー終盤でテルミに乗っ取られてしまう。

秩序の力：ジン=キサラギが目覚めた力。世界の脅威に対するカウンター（抗体）であり、その脅威が大きければ大きいほどその力を増す。秩序の力の源は「絶対的な意思」であり、「事象干渉」すら跳ね除ける力がある。

ツバキ=ヤヨイ：ノエルとマコトの親友。現在統制機構憲兵の第零師団所属で階級は中尉。帝の勅命でジン=キサラギ少佐とノエル=ヴァーミリオン少尉暗殺命令を受けるが、ハザマに「世界の真実」を知らされ、絶望に打ちひしがれた。

TR0009テイガー：イカルガ内戦中に重傷を追い、ココノエの改造によって一命を取り留めたサイボーグ。「鬼の細胞」の影響で見た目が大きく変化しており、「赤鬼」と畏怖される。

テンジョウ：イカルガ連邦第八階層都市「ワダツミ」の元領主。イカルガ連邦の独立に尽力するが、戦況の好転とともに領土拡大を狙うほかの領主と意見が対立し、独立戦争に協力した第七機関とも反目状態となる。第五階層都市イブキドが消滅したあとも最後まで抵抗したが、ジン=キサラギにより倒され、その躯はユウキ=テルミにより回収された。

トラカカ：知識があり礼節を重んじるカカ族の戦士。護り手としてタオカカの前任者だったが、タオカカが旅に出ることになり、一時的に護り手として復帰することとなる。



カカ族としては珍しく（?）博識なトラカカ。タオカカの先輩に当たるカカ族の戦士だ。

トリニティ=グラスフィール：暗黒大戦の時代、魔道協会付属学園に在籍しており、明晰な頭脳と錬金術における優秀な技術から「白金の錬金術師」と謳われていた。ナインの唯一無二の大親友で、のちに六英雄の一員としても彼女を支える。たとえ相手が悪人であろうと分け隔てなく優しく接する穏やかな人物。のほほんとした彼女の笑顔と、一緒に差し出されるお茶は、どんな緊迫感も和らげてしまう癒し効果がある。

ナゴ：レイチェルの従者。超毒舌猫。実はドMだがレイチェルを慕っている。おネエ言葉を使っており性別はオス。

ν-No.13-（ニューサーティーン）：3大ユニットのひとつ「ムラクモ」。最後のアークエネミーであり黒き獣の心臓（コア）。基本的に無感情だが、ラグナに対してのみ感情を表す。ラグナと一緒に「窯」へ落下したが、ノエルがラグナを助けたため彼女だけが落下して肉体が消滅した。

ノエル=ヴァーミリオン：統制機構第四師団少尉・ジン=キサラギ付きの秘書官。イカルガ内戦中、ヴァーミリオン夫妻に拾われ養女として育てられる。その正体は次元境界接触用素体No.12であり、蒼の継承者。テルミの計画により、「μ-No.12-神殺しの剣クサナギ」として覚醒してしまう。

ハクメン：六英雄のひとり。窯に落ちたジンが時空を越えて過去へ行き、「スサノオユニット」に組み込まれた姿。第七機関に拘束されていたが、レイチェルによって解放。ユウキ=テルミを倒すため、レイチェルと共同戦線を組む。

ハザマ：統制機構諜報部大尉。つねに柔和な表情を浮かべて飄々としているため、掴みどころがない。物腰は低いが非常に饒舌。しかし、その裏には六英雄のひとりであり、残忍で冷酷な「ユウキ=テルミ」という顔を持つ。

挟間：境界と現世の間にある空間。時間の概念が曖昧であり、ハクメンはここからサルベージされた。

波動兵器：レリウス=クローバーが事象兵器を元に制作した兵器。基本構造は事象兵器と同じだが、アレンジが加えられており実力は未だ未知数。「イグニス」を始め、プロトタイプを含め四器存在している。別名「デトネーター」。



波動兵器であるイグニスは、カルルの持つアークエネミー・ニルヴァーナと酷似している。

刻殺しの刀（ヒヒイロカネ）：獣兵衛の一族に伝わる秘刀。誰がなんの目的のために精錬したが不明だが、その攻撃は肉体だけではなく、精神まで切り裂くといわれており、明らかに「精神体」を持つ者に対しての武器と考えられる。

ファントム：帝の側近。魔法を使う以外は詳細不明。

プラチナ=ザ=トリニティ：「ルナ」と「セナ」のふたつの意識と、「無兆鈴」の中には六英雄のひとり「トリニティ」の意識を封じ込めている少女。獣兵衛を強く慕っており、イブキド跡地で静かに暮らしていたが、獣兵衛の要請で第十三階層都市「カグツチ」に向かうこととなる。

ブラッドエッジ：暗黒大戦中、黒き獣を一年間活動停止に追い込んだ人物。詳細は不明だが、赤いジャケットを羽織り、白い大剣を所持していた。それは遺品としてシスターが大事に保管していたが、ラグナが獣兵衛から譲り受けた。



獣兵衛の元で修行をしていたラグナは、その力を見込まれてジャケットと大剣を譲り受けた。

滅日（ほろび）：タカマガハラが起こそうとしていた事象。

マコト=ナナヤ：統制機構諜報部の少尉。ノエルとツバキとは士官学校時代のルームメイトで親友。身体能力が非常に高く、術式を応用した体術に優れている。統制機構の方針に疑問を感じ、第七機関と内通している。友人関係を大事にする傾向があり、親友に関しては身を呈して行動する。

マスターユニット・アマテラス：境界最深部に存在するオリジナルユニット。その正体は不明。

魔素：黒き獣より噴出した謎の物質。黒き獣の活動源と思われ、全世界を覆い尽くす。人間に対し悪影響を及ぼすが、物資自体の活用度は大きく、術式はこの物質を用いて行使される。境界はこの魔素に満たされており、その正体は「粒子型プログラム」で、どのようにして創られたかは不明。

魔道協会：数百年前から存在し、世界各国と裏でつながっているため、完全独立自治を認められている無国籍の機関。魔術と錬金術の技術を磨き続けることが存在意義。そのため、教育機関に注力しており、優秀な魔道士や錬金術師を送り出している。特に優秀な者は「十聖」の地位を与えられる。

魔道協会聖堂：魔道都市「イシャナ」の中心部に存在し、「十聖」のみ入域を許可されている場所。聖堂の最下層には魔道協会創立からの知識がここに蓄えられているといわれ、十聖であっても、その機密情報をすべて知る者はいない。

魔道書：黒き獣との戦争時、製作された魔素を利用した魔術具。別名「コード」と呼ばれ、形は一定ではない。魔道書にはランクがあり、精錬の度合いにより威力は異なる。基本的にすべての魔道兵器には魔道書が装備されている。

魔道都市イシャナ：大西洋に浮かぶ孤島であり、魔道協会の総本山。現在の「階層都市」のベースになった都市。島全体が結界で覆われ、肉眼で見ることはできず、通常の方法では侵入できない。魔素の侵入も防いでいたため、暗黒大戦中は「世界でもっとも安全な場所」と呼ばれ、各国の特権階級の人間がこの地に逃れていたと言われている。

帝（みかど）：世界虚空情報統制機構最高権力者。統制機構は彼女のために存在しているといっても過言ではない。直下に「十二宗家」を従えており、その実力は未知数である。



ノエルを救い出したラグナの前に現れた帝。その顔は妹の「サヤ」と瓜ふたつだった。

ミツヨシ：のちの「六英雄」のひとり、獣兵衛。刀と両手の鋭い爪を駆使して戦う獣人の戦士。義理人情に厚く正義感が強い性格。クラヴィス=アルカードの依頼で、シュウイチロウ=アヤツキを調査していた。多くの一族を黒き獣に殺されており、黒き獣へ並々ならぬ執着を抱いている。

μ-No.12-（ミューテュエルブ）：ハザマにより覚醒させられた、ノエルのムラクモユニットとしての姿。「神殺しの剣・クサナギ」へと製錬を終えた彼女は、境界に眠るマスターユニットアマテラスの破壊を目指す。



ノエルが精錬された姿。あらゆるものを憎んでおり、すべてを破壊するため活動を始める。

ムラクモユニット：対三輝神用ユニット。「金属生命体」であり、素材には「人体」が使われている。科学的要素が非常に多く盛り込まれており、これ自体が「境界」に接続可能で無尽蔵の力を得られる。ほかのアークエネミーは、このムラクモユニットを創るための実験器といっても差し支えない。

模倣事象兵器：ココノエが製作した兵器。生体兵器であるアークエネミーとは違い機械的に造られたもので、「力」はアークエネミーほどではないが安定性に優れている。

ライチ=フェイ=リン：元第七機関の科学者でココノエの弟子。オリエントタウンで町医者をやりながら、アラクネを救うべく情報を集めている。「超」がつくほどの酒豪で、日本酒が好き。ギャンブルは強いが、本人に自覚はない。

ラオチュウ：ライチの頭に付いている小さなパンダ。ライチの術の力を増幅している。性別はオス。

ラグナ=ザ=ブラッドエッジ：統制機構に対する反逆者。統制機構壊滅を目的として行動し、各支部の地下にある「窯」と呼ばれる施設の破壊活動をしてる。破壊行動の目的は、その窯で精錬される「ムラクモユニット」であるが、彼の行動の真意は未だ定かではない。最強の魔道書「蒼の魔道書」の持ち主だが、それはオリジナルの模倣品と判明する。

Λ-No.11-（ラムダ）：ココノエが生み出した生体兵器。テイガーが回収した第十一素体の肉体に、「窯」へと落ち肉体を失ったν-No.13-の魂を定着させた存在。

リンファ：オリエントタウンでライチの診療所を手伝う少女。ライチを先生と仰ぎ、尊敬している。

レイチェル=アルカード：ヴァンパイア血族アルカード家の現当主。吸血を下賎の行為と思っているが、過去にラグナを助けるために血を吸っている。不老不死で三大ユニットの一つ「ツクヨミ」を所持していたが、傍観者として世界を観てきた。

六英雄：暗黒大戦時に活躍した人物達。彼らの活躍により黒き獣は倒され、世界は救われた。

ぶるらじクロニクル

BLAZBLUE Radio CHRONICLE

BLAZBLUE Radio

ニコニコ動画で放送されている『ブレイブルー』の公式応援WEBラジオ。本編では描かれなかった驚愕エピソードが盛りだくさんだったりなかったり。そんな『ぶるらじ』のハチャメチャな魅力と名シーンの一部をご紹介。

そもそも「ぶるらじ」ってなんなんだ？

「ぶるらじ」とは、ニコニコ動画で放送しているWebラジオのこと。『ブレイブルー』の声優を務める杉田智和氏、近藤佳奈子氏、今井麻美氏の3人をパーソナリティに、ゲストを交えて放送している。そもそもは2D対戦型格闘ゲーム『ブレイブルー』を応援する番組……のはずだったが、パーソナリティが暴走してしまうことも多く、まったく関係のない話題で盛り上がることもしばしば。しかし、その破天荒な内容が視聴者の人気を集め、シリーズ化されている。現在はシーズン2にあたる「続・ぶるらじ」まで放送されており、ニコニコ動画では現在でも視聴可能。まだ聞いたことない人はぜひチェックしよう。



パーソナリティを務めるツバキ＆ラグナ＆ノエルの3人。両手に花……に見えるが、ラグナさんは女性陣の面倒を見るので忙しい感じ。

パーソナリティ



ラグナ（杉田智和）

番組のリーダー（？）的存在。ゲーム全般に詳しく、パロディネタを使う場面も多々ある。



ノエル（近藤佳奈子）

進行役。天然気味なせいか、放送回を重ねるたびにいじられキャラクター化が進んでいる。



ツバキ（今井麻美）

ツッコミ役のお姉さん的存在。しかし、自身も暴走して話の収集がつかなくなることも……。

とりあえず「ぶるらじ」のここに注目！

3人のパーソナリティが毎回声優陣や開発スタッフをゲストに迎えてお届けするのが、「ぶるらじ」の放送スタイル。『ブレイブルー』を遊んでいるだけではわからない、開発にまつわるエピソードやスタッフの意外な一面がかいま見られる……といった内容をイメージしがちだが、さにあらず。「ぶるらじ」の特注目すべき点は、トークに合わせて映像が変化するWEBラジオの特徴を活かした、抱腹絶倒な名物コーナーにある。詳細については次のページから説明していくが、コーナーの多くがゲームのイメージをぶち壊しかねないスクラップ＆デストロイな感じの内容なのだ。



ゲストは自分が関わったキャラクターの姿で出演するのがお約束。



こんなイラストですが、一応『ブレイブルー』公式応援番組なのです。

「ぶるらじ」＆「続・ぶるらじ」放送リスト

シリーズ	サブタイトル	ゲスト	放送日	放送時間
ぶるらじ	第1回　～ぶるらじ･THE･ハードコア～	—	09.04.09	33:08
ぶるらじ	第2回　～ぶるらじ･R－15指定～	たかはし智秋	09.04.23	39:59
ぶるらじ	第3回　～ぶるらじ･夢の競演！？～	石渡太輔	09.05.07	38:55
ぶるらじ	第4回　～ぶるらじ･きれいなアラクネ～	疋田高志	09.05.21	40:30
ぶるらじ	第5回　～ぶるらじ･おまえらそんなに猫が好きか？！～	—	09.06.05	36:58
ぶるらじ	第6回　～ぶるらじ･私、サラブレッドだから～	植田佳奈	09.06.18	44:02
ぶるらじ	第7回　～ぶるらじ･公開録音SPパートⅠ～	柿原徹也	09.07.09	30:17
ぶるらじ	第8回　～ぶるらじ･公開録音SPパートⅡ～	柿原徹也	09.07.16	27:40
ぶるらじ	第9回　～ぶるらじ･「おまえのスティックに釘を打て」でござる！！～	小山剛志	09.07.30	39:34
ぶるらじ	第10回　～ぶるらじ･コスプレ…嫌いかね！？～	磯村知美	09.08.13	47:12
ぶるらじ	第11回　～ぶるらじ･何だ…お前も改造して欲しいのか？～	松浦チエ	09.09.03	37:16
ぶるらじ	第12回　～ぶるらじ･此処ではない何処かへ…ニャス！！～	斎藤千和	09.09.17	45:10
ぶるらじ	コンティニュアム シフト 稼働記念スペシャル	—	09.12.10	42:09
ぶるらじ	ぶるふぇす2010春　-SPRING RAID-公開録音すぺしゃるパート1	磯村知美･植田佳奈･柿原徹也･小山剛志･松浦チエ（パート2、4のみ）	10.03.11	39:17
ぶるらじ	ぶるふぇす2010春　-SPRING RAID-公開録音すぺしゃるパート2		10.03.25	26:21
ぶるらじ	ぶるふぇす2010春　-SPRING RAID-公開録音すぺしゃるパート3		10.04.08	24:23
ぶるらじ	ぶるふぇす2010春　-SPRING RAID-公開録音すぺしゃるパート4		10.04.22	37:46
続･ぶるらじ	第1回　～帰ってきたぶるらじ～	森 利道	10.06.03	50:01
続･ぶるらじ	第2回　～ジェネシックエメラルド超電磁ラジオ～	乃村健次	10.06.17	41:00
続･ぶるらじ	第3回　～ヒャッハー！　ブレイブルー起動だぁ！！～	中村悠一	10.07.01	49:08
続･ぶるらじ	第4回　～ブレイアブル化だよ、全員集合～！～	磯村知美	10.07.15	50:12
続･ぶるらじ	第5回　～紫色の憎いヤツ～	諏訪部順一	10.07.29	38:17
続･ぶるらじ	第6回　～お姉さんが頭、診てあげようか？～	たかはし智秋	10.08.12	44:01
続･ぶるらじ	第7回　～姫様、僭越ながら私めも参戦致します～	植田佳奈	10.09.09	40:55
続･ぶるらじ	第8回　～ココノエ博士のぶるらじ改造計画？～	松浦チエ	10.09.23	40:55
続･ぶるらじ	第9回　～そんなラジオで大丈夫か？～	—	10.10.07	56:01
続･ぶるらじ	第10回　～対象をぶるらじと認識･介入します～	磯村知美	10.10.21	40:10
続･ぶるらじ	第11回　～愛の鉄拳ぱんちでぶるらじに殴り込みっ!?～	高橋美佳子	10.11.04	42:43
続･ぶるらじ	第12回　～深い蒼の音、紡ぎます～	石渡太輔	10.11.18	38:40
続･ぶるらじ	ぶるらじ出張版　～CS2を120%楽しむための講座！～	—	10.12.02	9:10
続･ぶるらじ	第13回　～BBCSⅡ稼働記念!!　そしてまたどこかで…～	悠木 碧･森 利道	10.12.09	60:39

名物コーナー

罵倒ってラグナ君／もっと罵倒ってラグナ君



リスナーから送られてきたうっかりな失敗談に、ラグナが全力で罵倒するオープニングコーナー。番組初期はラグナの決まり文句である「テメェ！　馬鹿か!?」と罵倒するのがお約束だったが、回を重ねるうちに微妙に趣旨が変化。アドリブで罵倒するときもあれば慰めたり励ましたりと、「ラグナって意外と気が利く奴なんだ」的なオープニングが楽しめる。







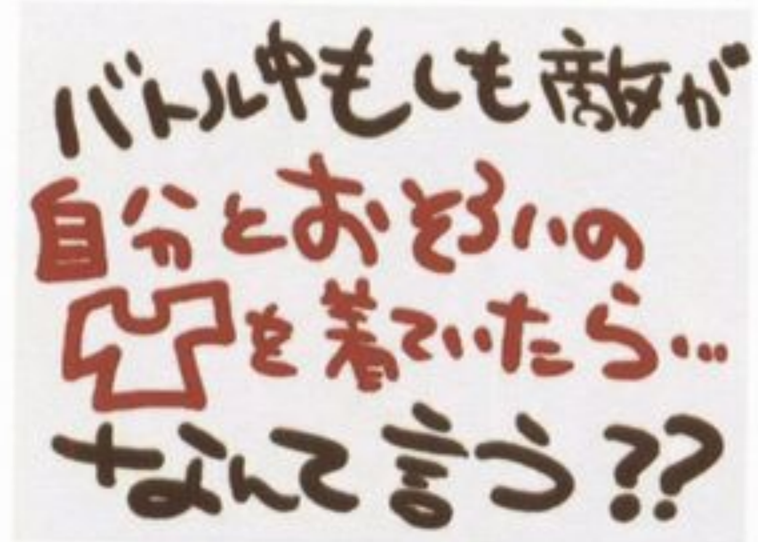
罵倒するのが本来の趣旨だが、特典テレカのイラスト制作が遅くなり、周囲に迷惑をかけたプロデューサーの森 利道氏には、秘書を雇うようにと、的確なアドバイスをしていた。

名物コーナー

もしものブレイブルー



リスナーの考えた「バトル中に、もしもこんなシチュエーションになったら……」というお題に対して、パーソナリティやゲストが大喜利風に回答するコーナー。とはいえ、お題はバトル中に起こりえない出来事ばかりで、「ムリヤリな答え」をひねり出すひらめきが問われる。イラスト付きで見られる回答のおもしろさはもちろん、回答へのツッコミも楽しい。







第9回放送のコーナーでは、ノエルがズレた回答をしてスタジオに微妙な空気が充満。謝罪をしても許してもらえず、出演者のみんなからジーッと見つめられるという辱めを受けていた。

名物コーナー

うろ覚え魔道書



お題となるイラストを記憶を頼りに描いていく、バラエティ番組の鉄板企画。女の子らしい可愛い絵を描くツバキ、もともとお絵かきが趣味&得意と自負するノエル、そして放送ギリギリのパロディネタばかり（でも結構うまい）のラグナと、三者三様のテイストで描きまくる。これにゲストも交えて、一同四苦八苦しながらイラストを完成させるコーナーだ。







ジンやギィ＆ナゴといったキャラクターイラストから、絶滅した鳥「ドードー」といったマニアックなお題も登場。ここでは、出演者の描いた芸術的（？）なイラストを厳選してご紹介。

名物コーナー

バトル！　バトル!!



ノエルとツバキ、そしてゲストがラグナに勝負を挑む対決コーナー。五十音を逆さま読みや初見原稿読みなど声優ならではのバトルや、うどん天玉にまつわる常識問題といったよくわからんバトルが展開されていく。バトルに勝って天玉（HPのようなもの）をゼロにすればご褒美をゲット……というルールだが、ラグナがあまりの勝負強さを発揮。一度に減らされる天玉の数をいくら増やしても勝負にならず、ノエルとツバキはゲスト頼みで闘う始末。



バトル第1回目は五十音を「ん」から「あ」に遡っていくバトル。ラグナの勝負強さが光った。



見事に天玉を奪った第2回目。しかし、バトルに勝ったのはゲストのライチ（たかはし氏）だけ。



『ブレイブルー』で勝負することも。格闘ゲーマーのラグナの中の人は、ここでもまるで容赦なし。



最終回は、はじめて見る原稿をいかにスラスラ読めるかを競う。声優のスキルが問われる勝負。

名物コーナー

これが蒼の力だ！



「○○のときのアストラルヒート」というテーマで、ラグナのアストラルヒート"ブラック・オンスロート"のセリフをパロディ化するコーナー。パーソナリティとゲストが力を合わせて（？）セリフをつないでいくため、出演者の息がぴったりでないと成り立たないハードルの高さがウリ。案の定、支離滅裂なセリフになることがほとんどだったり。







第１回目は、「徹夜でゲームをしたとき」がお題。その答えは、どうやらみんな今ハマっている大作ゲームのことをイメージして書いていたようで、かろうじて意味が通じる内容になった。

名物コーナー

士官学校美術室



統制機構管轄の士官学校美術室を舞台に、リスナーから送られてきた未完成のイラストに一筆加えて完成させるコーナー。正解に限りなく近い作品を「ぶるらじ」スタッフの厳選なる審査により決定、番組最終回まで背景に展示されるという罰ゲ……栄誉が与えられる。「うろ覚え魔道書」の後身といえるコーナーで、意外なイラストやそのイラストにまつわるエピソードが見どころ。また、お絵かき中の待ち時間にはリスナーのイラストが展示される。



記念すべき第１回目放送は「○」を元に「漢のバトル」というテーマのイラストを完成させた。



ハマってる某スケート選手を描いだツバキ。ふたりを置いてけぼりのまま、その魅力を熱く語った。



松浦チエ氏がゲストの回は、ココノエがブレイブルキャラクターになったときの武器を描いた。



テーマにもっとも近い優秀（？）なイラストは、番組の最終回まで背景の壁に展示され続けていた。

名物コーナー

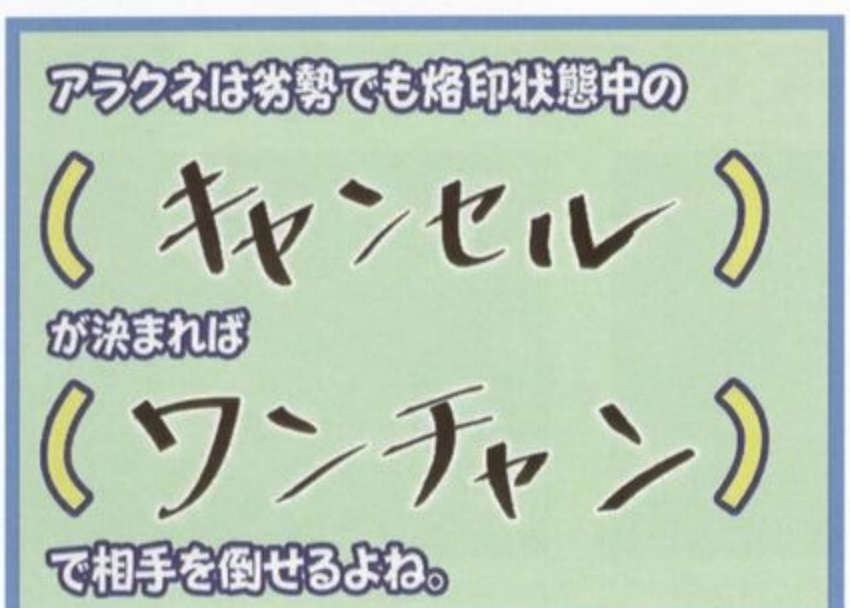
戦え！カグツチ道場



ゲームが得意なラグナが講師となり、対戦格闘ゲームの専門用語をクイズ形式で出題。ノエルとツバキ、そしてゲストがクイズに答えて用語を学んでいくという、エデュケーショナルなコーナー。専門用語というよりスラングに近い言葉がバシバシ出題される。第９回目以降は、これまでに学んだ用語を使った文章問題が出題されるようにステップアップした。







「キャンセル」や「ワンチャン」といった、2D格闘ゲームファンになじみ深い専門用語ばかり。『ブレイブルー』ではじめて対戦格闘ゲームを触れる人なら、本当に役立つかもしれない。

名物コーナー

ぶるらじショッピング



『ブレイブルー』グッズを販売するテレビショッピング風コーナー。「ぶるらじ」では第９回から、「続・ぶるらじ」ではレギュラーコーナーになった。販売されるグッズはＴシャツやストラップといった定番のものから、ウロボロス型のウォレットチェーン、ジン&カルルのメガネケースといった珍品もラインナップ。ここでしか手に入らない本当にレアなグッズも多く、人気を博した。ちなみに現在はすべてのグッズは売り切れとなっている。



Ｔシャツはデッドスパイクや悪滅といった、ゲームにまつわるデザインのものが販売された。



ウロボロスウォレットチェーンは限定30本。ジョークグッズではなく、実用性もばっちり。



謎のキャラクター。「続・ぶるらじ」第７回では、Ｔシャツやビーズクッションが販売された。



アーケード筐体など、高価な商品も販売された。おそるべし、ぶるらじショッピング！



名物コーナー

ノエルポエム

ノエルがポエムを思い入れたっぷりに読み上げるコーナー。「公開処刑」と称されるように詠み人はもちろん、聞いているこっちまで恥ずかしくなるような内容ばかり。ポエムはリスナーからの投稿が中心だが、ノエルの中の人が書くこともあった。ちなみに、公開録音の「ぶるふぇす2010春 -SPRING RAID-」では、出演者による合作ポエムが披露された。



メルヘンでファンタジーなノエルポエム。まさしくスイーツといった内容なので、聴くときはヘッドフォンをするか、周囲に誰もいないことを確認するのがオススメである。



「ぶるふぇす2010春 -SPRING RAID-」では、出演者が1フレーズずつポエムを作成。ノエル役の近藤佳奈子氏が公開録音中にそれを読み上げるという偉業を成し遂げた。



名物コーナー

ツバキのささやき／ツバキの報告書

「ツバキのささやき」はツバキがゲームやゲーセンで思ったことをささやくコーナー。凛としたいつもの雰囲気とは違う、ツバキの可愛い声が聞けるのが特徴。「続・ぶるらじ」では、ゲストがツバキに感想を報告する「ツバキの報告書」がスタート。しかし、ゲストは関係ない報告ばかり上げるため、いつもツバキが困らされるという微妙な展開に。



ささやきはゲーマーなら共感できる内容ばかりだが、ツバキの可愛い声は聞いているこっちが身悶えしてしまう。「ノエルポエム」と双頭をなすスイーツぶりなので、ヘッドフォンは必須だ。



ゲストが「続・ぶるらじ」の感想を報告するコーナー……のはずだったが、報告するゲストは過去ふたりだけ。しまいには、ツバキがゲストにムチャ振りをして困らせる場面も。

ぶるふぇす ～公開録音スペシャル～

ぶるふぇす2009 -RIOT SUMMER-

PS3&Xbox 360版「ブレイブルー」の発売を記念して、2009年6月28日に渋谷シダックスホールで開催されたイベント。「ぶるらじ」のパーソナリティー3人に、ジン役の柿原徹也氏をゲストに迎えての公開収録。いつものコーナーを拡大しての放送で、出演者のトークもパワーアップしている。なお、このイベントの模様は「ぶるらじ」の第7回、第8回の公開収録スペシャルに収録されている。現地での盛り上がりをいつものデフォルメキャラクターのアクションで楽しめる放送なのだ。



初の公開録音。ゲストに柿原徹也氏を迎えて、観客の前でいつものフリーダムな放送をお届けした。視聴者もその盛り上がりを楽しめる内容となっている。



公開録音ではいつものコーナーに加え、「もしもの4コマブレイブルー」や「ジンのつぶやき」が実現。どちらも公開録音限定の特別コーナーである。

ぶるふぇす2010春 -SPRING RAID-

前回の「ぶるふぇす」があまりの人気を博したため、2010年2月20日に品川ステラボールにて開催された公開収録イベント。今回はジン役の柿原氏以外にも多数のゲストを迎えて、昼の部と夜の部の2部構成での収録となった。コーナーやトークは、前回の「ぶるふぇす」以上にパワーアップ。この収録模様は、4回に分けてWEBラジオ版が放送されている。出演者の暴走のおかげでいろんな意味でギリギリなトークが聞けるので、まだ視聴したことのない人はぜひ観てみよう。



2回目の公開収録は、『ブレイブルー』出演者がゲストとして多数出演。ぶるらじチームとゲストチームに分かれて、さまざまなゲームで対決した。



「ぼくらの六英雄」は回答が被ると罰ゲームというルール。しかし、被らなかったにも関わらずバング役の小山剛志氏が罰ゲームをやらされるハメに。

「ぶるらじ」のこれから

2010年12月で「続・ぶるらじ」最終回を迎え、終了したかと思われていた「ぶるらじ」シリーズ。しかし、ニンテンドー3DS版とPSP版『ブレイブルー コンティニュアムシフト II』の発売を記念して、2011年3月31日に「ぶるらじW（ワイド）」がスポット番組として放送決定。タイトルどおり、ワイド画面として復活したぶるらじが帰ってくるのだ。今後の「ぶるらじ」の展開に大注目だ！



ラグナたちの闘いに決着はついていなかった……というわけで、「ぶるらじ」がまたも復活！



16対9のワイド画面になって帰ってくる「ぶるらじW（ワイド）」。どんなトークが飛び出すのか!?

■URLの案内

ニコニコ動画　http://www.nicovideo.jp/

アークシステムワークス公式チャンネル

http://ch.nicovideo.jp/channel/ch93

※ニコニコ動画及び、アークシステムワークス公式チャンネルの視聴には、会員登録が必要です。

プロデューサーインタビュー

Producer Interview

アークシステムワークスの看板タイトルに成長した『ブレイブルー』。ここでは開発チームを束ねるプロデューサーの森 利道氏に焦点を当てて、自身のキャリアとシリーズのこれからについて尋ねてみた。



アークシステムワークス

森 利道 氏

PROFILE

もりとしみち●アークシステムワークス所属。『ブレイブルーカラミティトリガー』のディレクターとキャラクターデザインを務め、現在はシリーズのプロデューサーを務める。1972年神奈川県生まれ、38歳。

プロデューサーとして課せられているもの

――まずは自己紹介をお願いします。

森 肩書きは『ブレイブルー』シリーズのプロデューサーになります。プロデューサーと聞いてもピンと来ないかもしれませんが、ひと言でいうと『ブレイブルー』という格闘ゲームを世の中に広めることが、僕の仕事になります。実際には雑用が多いんですけれど、まあそういうことです（笑）。

――『ブレイブルー』は格闘ゲームとしては後発の作品になりますが、シリーズを重ねるたびに確実に人気を集めてきました。これはプロデューサーである森さんの手腕によるところでしょうか？

森 『ブレイブルー』という企画を立ち上げたとき、格闘ゲームというジャンルは停滞期に入っていたんですね。ただ、僕もそれなりにゲーム業界に長く携わっている中で、成功したゲームも失敗したゲームもたくさん見てきているんですよ。これまでに成功したゲームっていろいろな要素が絡み合ってヒットに結びついたと思うんですけれど、失敗したゲームについては明らかに"失敗した理由"があるんだと思っています。「このゲームはすごくおもしろいし斬新だけど、なぜか売れなかった」。その理由を調べていくと、ゲームを作るにあたって「やってはいけないこと」が見えてきたんです。その「やってはいけないこと」を意識して企画したのが、この『ブレイブルー』という作品です。ゲームというものはたくさんの人の手によって作られているものなので、僕の手腕がどうとかはいえませんが、今のところは成功したゲームといえると思っています。実際、格闘ゲームの2作目って1作目の70%ぐらいまでセールスが落ちてしまうものなのですが、おかげさまで『コンティニュアムシフト（BBCS)』は前作のセールスを上回ることができました。

――プロデューサーとして、森さんが影響を受けた人物についてお聞かせください。

森 僕は映画が好きで、そこから影響を受けている部分が大きいのですが、なかでも一番好きなのは『エイリアン』シリーズや『ブレードランナー』を手がけたリドリー・スコット監督ですね。ティム・バートン監督の作品もそうですが、彼らの作品のすばらしいところは、ビジュアルを見てすぐに彼らの作品だとわかるところ。『ブレイブルー』も世界観の見せ方という点では影響を受けています。ゲーム業界の方となると、コナミの小島監督ですね。僕は『スナッチャー』や『ポリスノーツ』といったアドベンチャーゲームからのファンですが、ゲームクリエイターのなかであそこまでインタラクティブに作れるのは小島監督ぐらいだろうと思っています。映画的な見せ方でありながら、ゲームとしてのおもしろさもしっかりある。小島監督のゲームはどれも夢中になって遊びましたね。あと、僕は『ブレイブルー』を総合エンターテインメントとしてプロデュースしているつもりでして、プロデューサーとしては『サクラ大戦』シリーズの広井王子さんの手法を参考にさせてもらっています。

デバッガーとしての出発と、『ギルティギア』との出会い

――森さんがゲームクリエイターを目指したきっかけについてお聞かせください。

森 僕がゲーム業界に入ろうと最初に意識したのは、中学生のときにスクウェアの『ファイナルファンタジーⅢ』を遊んだ体験がきっかけですね。もちろん、それまでにも『スーパーマリオブラザーズ』や『ドラゴンクエスト』といった有名どころのゲームは遊んでいましたが、とにかく『ファイナルファンタジーⅢ』は衝撃だった。SFっぽい世界観も斬新でしたし、映画的な演出にも惹かれましたね。ゲーム性もすばらしく、ジョブシステムにはどっぷりハマリました。もともとマンガや映画にも興味がある男子でしたが、自分が物語の主人公になって世界中を旅する体験って、ゲームならではのものだと思いました。それでゲーム業界に入ろうと、高校を卒業して「アミューズメントメディア総合学院」というゲームクリエイターを目指す専門学校に進学しました。

――専門学校でゲーム作りの基礎を学んだうえで、いよいよゲームクリエイターの第一歩を踏み出したわけですよね？ これまでのキャリアをお聞かせください。

森 専門学校を卒業してゲーム業界に入った……とはいっても、最初はデバッグのアルバイトでした。はじめての仕事はRPGのデバッグだったんですけど、これがもう本当に大変で。辞書のようなデバッグシートを机におかれて、徹夜の連続でバグを潰していました。デバッグの仕事はいろいろとやりましたが、もうひとつ印象に残っているのがパソコンの熱帯魚を飼育するゲームですね。「ときおり水槽の中の熱帯魚がエサに向かって垂直に上がってくる」というバグを見つけるために、ただただ延々とエサをやり続けるわけです。これがもう本当に睡魔との戦いで（笑）。ゲーム業界のデビューはそんな感じでした。

――プロデューサー以前の森さんの肩書きはてっきりデザイナーだと思っていました。キャリアのスタートはデバッガーだったんですね。

森 もう15年以上も昔の話ですからね。当時はとにかくなんでもやらないと仕事がまわらなかったんです。デザイナーとしてのキャリアのスタートは、「ソフトマシーン」という開発会社に入ってからになります。ただ、この会社もいろいろと大変で。しばらくしてから、のちに「ギルティギア ゼクス」を一緒に作ることになる鈴木や藤原といったメンバーと、自分たちで会社を作ることにしました。

――会社を作られたときは、おいくつでした？

森 ちょうど24歳の頃ですね。仲間たちと「ピックバック・エアリアル」という会社を作っ

『ブレイブルー』という格闘ゲームを世の中に広めること、それが僕の仕事になります。

たんですが、これがどうにも仕事がない。あてにしていた仕事の目処が立たなくなって、いきなり厳しい展開になるわけです（笑）。そこで、専門学校時代の同級生の安部君に「仕事を紹介してほしい」と相談したところ、社長が会ってくれるという……。それがアークシステムワークスの木戸岡でした。

――いきなり話が進展しましたね（笑）。

森 木戸岡からプレイステーションでリリースされた『ギルティギア』をドリームキャストに移植したいから一緒にやらないか……と誘われたんですが、そのうちアーケードで続編をリリースしようとトントン拍子で話が大きくなっていきました。そうして、ディレクターである彼がピックバック・エアリアルに乗り込んできたことから、長い長い格闘ゲーム漬けの日々が始まりました（笑）。

――そのディレクターとは、『ブレイブルー』のサウンドを手がけられている石渡太輔さんですね？

森 そうです。石渡が来てからというもの、強烈な毎日でしたね。なにせ彼は一年半ぐらい家に帰らず、ずっと仕事しているんです。昼は僕らの作業の仕上がりをチェックして、夜になると「勢いが必要だ」とかいって紹興酒を飲みながらイラストを描いている（笑）。僕は天才という存在は認めたくないんですけれど、石渡は天才だと思いましたね。なにをやらせても僕らよりいいものを仕上げるんですから。ただ、結構スパルタなところもあって、ソルに「ナパーム・デス」という一撃必殺技があるんですが、この技のエフェクトを僕は1ヵ月半もかけて12回も描き直しをさせられているんですよ！　しかも、僕は3人目で、それまで『BBCS』のメインデザイナーの加藤も「ナパーム・デス」に関わってギブアップしているんです。石渡の「気に入らない」のひと言で（笑）。そんな調子で8人のスタッフ全員で、コンテを描いて、動画を直して、ドットを打って、レイアウトを組んで、エフェクトを作って、背景を描いた。そんな日々が『ギルティギア ゼクス』が完成するまで、2年半も続いたわけです。

――2年半ってずいぶん長いですが、そのときに培った経験やスキルが今のお仕事に活かされているんですか？

森 経験を活かされている部分もありますし、反省の元に変えた部分もあります。これはディレクター的な考え方ですが、僕はずっとイラストレーターとグラフィッカーは仕事を分業すべきだと考えていました。前者がゲームのイメージを形作るバンドでいえばヴォーカルのような存在で、後者はゲームの素材を作る裏方的な仕事なんですね。当時はスタッフ全員がなにからなにまで手がけていたわけですが、『ブレイブルー』の開発は分業制にして、それぞれの業務に責任を持てるように作り方を変えました。そのうえで、こだわるところには徹底的にこだわろう、と。ちなみに『ブレイブルー』の背景も8ヵ月かけて6ステージを描いてから全部ボツにして、最終的に3回もリテイクしているんです。『ギルティギア』の延長線上にあるようなデザインだったから……というのがその理由なんですが、『ブレイブルー』という作品の本質をスタッフそれぞれが理解することを大事にしているんです。

――『ギルティギア ゼクス』を完成させたあと、どうされたのでしょうか？

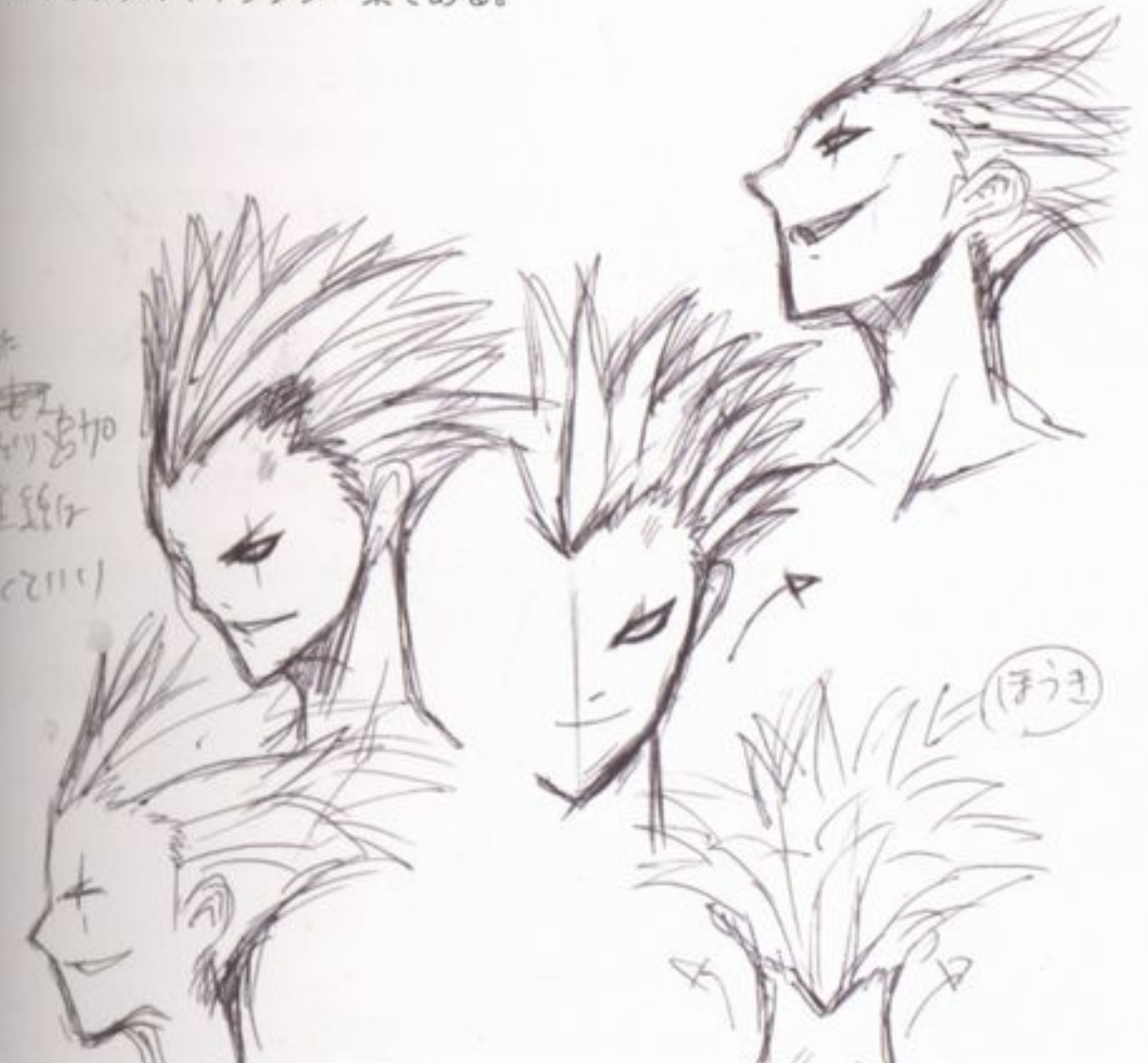
森 石渡がアークシステムワークスに帰ったあと、僕と鈴木がピックバック・エアリアルを退社し、アークシステムワークスに行くことになりました。で、アークシステムワークスに転職した瞬間に「今日からグラフィックディレクターをやってくれ」と、プレイステーション2版『ギルティギア イスカ』のアバというキャラクターを描くことになったんです。そのときから数えて、アークシステムワークスでの経歴は今年で8年目になります。それ以来、この会社でずっと格闘ゲームを作り続けているということですね。

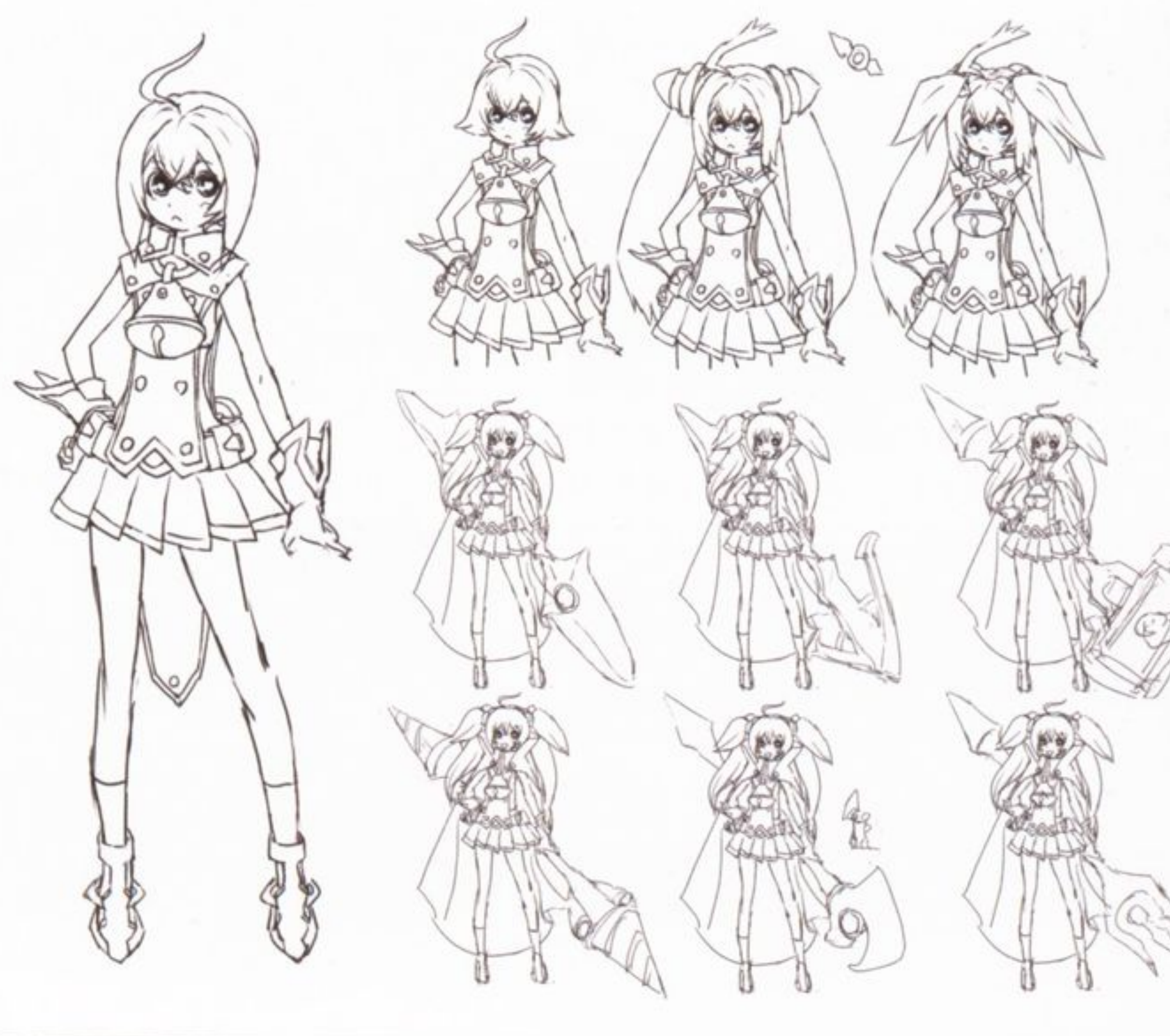
『ブレイブルー』ですべてをリセットをしたかった

――『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』を手がけられたあと、いよいよ『ブレイブルー』に取

オマケその1

本書の完成直前に発掘されたラフスケッチ。
ハザマとプラチナのキャラクター案である。







アークシステムワークス社内に飾られた巨大パネルを背に、森氏（写真向かって左側）と『ブレイブルー コンティニュアムシフト』ディレクターの山中丈嗣氏とのツーショット。

りかかるわけですね？　そもそも『ブレイブルー』を企画したいきさつについてお聞かせください。

森　『ギルティギア ゼクス』シリーズって本当におもしろいゲームなんです。その一因はフォースロマンキャンセルにあると思っているんですが、このシステムはおもしろい反面、使いこなすのが半端じゃないほど難しいんです。あのシステムの存在が『ギルティギア ゼクス』シリーズのゲームの敷居を上げた原因だと考えていて、それをリセットしたかったんです。ただ、『ギルティギア ゼクス』シリーズをリセットするのは僕にはできなかった。もしリセットするとしても、それは石渡の役目だと思いますし。それでゲームとしての敷居を下げた『ブレイブルー』を企画したんです。もちろん、熱心に『ギルティギア ゼクス』シリーズを支えてくれていたファンからは文句があると百も承知していたんですけど、格闘ゲームの市場は縮小し続けていて、新しい層を取り入れる必要があった。これまで『ブレイブルー』のプロモーションでやってきたいろいろなことは、新規ユーザーを取り込むためのものなんです。

――新規ユーザーを取り込むためのプロモーションの具体案とは？

森　たとえば操作方法やシステムを簡略化して、新規ユーザーを取り込もうとした格闘ゲームってたくさんあるとは思うんです。ただ、そこに向けて「操作方法やシステムを簡単にしました」とアピールするのはナンセンスだと感じて。僕らはもう10年以上も格闘ゲームを作り続けているわけで、おもしろいものを作る自信は絶対にあった。そこで『ブレイブルー』のプロモーションでは、システムやゲーム内容の詳細は触れず、キャラクターや世界観をプッシュすることに重点を置いたんです。僕自身、『ブレイブルー』は格闘ゲームをベースにした総合エンターテインメントと考えていて、そのうえで興味を持ってくれた人のためにお試し用のビギナーモードも用意してある。キャラクターには興味があるけど、それでも敷居が高いと感じているユーザーには「ぶるらじ」のような企画も用意してある。とにかく興味を持ってもらうことが第一だったんです。

――『ブレイブルー』の世界観は個人的にずっと暖めてきたものなんですか？

森　ハクメンというキャラクターは高校生の頃から、いつか自分が作るゲームに出したいと考えていましたが、『ブレイブルー』で語られている世界観がきっちり固まったのは、開発に取りかかる2年くらい前。今から5～6年ぐらい昔のことですね。世界観を作るうえで大事にしたのは、キャラクターそれぞれのストーリーに整合性を持たせようということでした。格闘ゲームにおいて主人公以外のキャラクターのストーリーって、「if」になる場合が多いんですよ。本来は主人公が優勝するはずだったけど、別のキャラクターが優勝したら……みたいな。ただ、プレイヤーにしてみれば使っているキャラクターが自分にとっての主人公だと思うんです。そこで、キャラクターそれぞれの存在理由が明確に示せるような世界観を用意しました。

――シリーズを重ねるごとにストーリーモードのサブキャラクターたちが続々と参戦していきますが、彼らは最初から戦わせる予定だったんですか？

森　サブキャラクターたちの参戦については、あらかじめ勘定に入っていましたね。実は1作目の時点で、ハザマとツバキとマコト、ヴァルケンハインはプレイヤーキャラクターとして参戦させるつもりでしたが、諸事情で『BBCS』に持ち越しになりました。ミューについては当初、別の形で参戦させようと考えていて、プラチナ

ラグナの物語は次回作でひとまず終わらせるつもりです。

はまったくの想定外でしたね（笑）。そのほかにもココノエや獣兵衛といったサブキャラクターたちがいますけど、彼らを今後プレイアブルなキャラクターとして参戦させるかは未定です。もちろん、新キャラクターの参戦が打ち止めということもなく、彼ら以外のキャラクターが参戦する可能性もあります。設定的には「十二宗家」というものもありますし、キャラクターのネタは尽きないと思いますよ。

――現在、アーケードで『ブレイブルー コンティニュアムシフト II』までリリースされていますが、『ブレイブルー』はこれからどう展開していくのでしょう？

森 ファンが支えてくれる限りは、『ブレイブルー』はずっと作り続けていきたいと考えています。次回作で登場させたいキャラクターもいますし、物語を脇で支えるキャラクターたちも増やしていきたい。ちなみに『ブレイブルー』の物語とは、ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジの物語といえますが、ラグナの物語は次回作でひとまず終わらせるつもりです。「蒼の物語」は続くかもしれないけれど、ラグナの物語には一度決着をつけなければと思っています。

――『ブレイブルー』と『ギルティギア』がコラボレートする可能性は？

森 海外、特に北米からその要望は多いですね。ただ、これは公言してもいいんですが、『ブレイブルー』の物語が完結するまでコラボレートは絶対にしません。仮に会社から「ギルティギアvsブレイブルーのような企画をやれ！」と言われても作りません。だいたい物語の決着が付くまえにクロスオーバーな企画をやると、物語や世界観がぶれてしまうんですよ。可能性はゼロではありませんけど、『ブレイブルー』が終わってから考えるようにします。

――正直な話、格闘ゲームばかり作っていると飽きたりしませんか？（笑）

森 格闘ゲーム作りってなんだかんだ楽しいんですけど、クリエイターとしては当然、ほかのジャンルのゲームも作ってみたいと思ってしまいますね（笑）。もともと『ファイナルファンタジーIII』に感銘を受けてこの世界を目指したわけだから、いつかはRPGも作ってみたいですし。仮に今、作ってみたいものを3つあげるとするなら、ロボットもの、美少女ゲーム、学園ものあたりでしょうか。学園ものは『ブレイブルー』の士官学校をテーマにしたストーリーを作ってみたいですけど、外伝ってやってみると結構難しいんですよ。原案を書かせてもらった小説『ブレイブルー フェイズ0』もそうだったんですけど、本編をプレイしていないユーザーにとっては設定が理解できないという意見が出てくる。小説単体として楽しめるようにするのに、すごく悩みましたね。結局、どんなものを作るにせよ、苦労はついて回るということです（笑）。そうそう！ これは声を大にして言いたい……というか文字を大きくして載せてほしいんですけど、**「ブレイブルーのアニメが作りたい！」**です。もう、興味があるというアニメ関係者の方がいらしたら、すぐにでもご説明させていただきますので、弊社までご連絡ください（笑）。

――ロボットものや美少女ゲームと意外なジャンルの名前が上がりましたけど、森さんが影響を受けたゲームについてベスト3を教えてください。

森 ベスト1となると、ゲームクリエイターを目指したきっかけになった『ファイナルファンタジーIII』になりますね。それ以外の2つとなると……『タクティクスオウガ』と『ヴァンパイアハンター』でしょうか。『タクティクスオウガ』は本当によく遊んで、累計800時間近くプレイしている。ものすごい深さのある「死者の迷宮」というダンジョンに、なんど潜ったことか。飽きずにとにかく遊んだゲームですね。『ヴァンパイアハンター』は格闘ゲームのなかでいちばん遊んだゲームです。使っていたキャラクターはドノヴァンとレイレイというトリッキーな奴らで、どちらも強いキャラクターにはかなわなかったけれど、研究しがいのあるキャラクターだった。『ブレイブルー』のライチなんかは、ドノヴァンの影響を受けたキャラクターですね。あと、これはランクからもれますが、格闘ゲームといえば『ストリートファイターZERO2』もよく遊びましたね。もうこれは買ってしまったほうが早いだろうと、つるんでいた仲間とお金を出し合って基板を買ったんですよ。このゲームはスーパーコンボを出せたりオリコンを出せたりと、プレイヤーの自由度が高いのが魅力。入力の正確さより状況判断力が駆け引きを左右するところは、『ブレイブルー』にも取り入れたいと考えましたね。

――最後に、ファンやこれからゲームクリエイターを目指す読者に、メッセージをお願いします。

森 ファンの皆さんのおかげで『ブレイブルー』も少しずつ大きく育ってきました。格闘ゲームというベースである以上、敷居は少し高いかもしれませんが、キャラクターやストーリーといった別の魅力もどんどん広げていくつもりです。応援よろしくお願いします。クリエイターを目指す方には、「人に学ぶということ」を知ってほしいです。僕が専門学校に入って学んだというか、分かったことは、学ぶべき人はたくさんいるということです。ゲームクリエイターって結局やる気がすべてなので、ぜひ頑張ってください。

オマケその2

ニンテンドーDSのDSiウェア用ソフトとして配信された『ぶれいぶるー バトル×バトル』のエンディング画像をこっそり公開！











BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT
MATERIAL COLLECTION
ブレイブルー　コンティニュアムシフト　設定資料集

2011年3月31日　初版発行

企画・構成・執筆
株式会社トリスター（牛澤庸二、目代将規）、加藤京平

本文・カバーデザイン
titanheads

印刷・製本
共立印刷株式会社

協力
アークシステムワークス株式会社

発行人
新田光敏

編集
エンタテインメント書籍編集部（大村耕史）

編集協力
ゲーマガ編集部

発行
ソフトバンク クリエイティブ株式会社
〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
営業　TEL03-5549-1201
編集　TEL03-5549-1164

© ARC SYSTEM WORKS

© SOFTBANK Creative Corp.

ISBN978-4-7973-6074-5
Printed in Japan

<注意事項>
落丁本・乱丁本は小社営業部にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。
禁無断複製
本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

http://www.sbcr.jp/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

SoftBank
Creative

ISBN978-4-7973-6074-5
C0076 ¥2800E

9784797360745

定価 本体2,800円 +税

1920076028007

BLAZBLUE
CONTINUUM SHIFT
MATERIAL COLLECTION


BLAZBLUE
CONTINUUM SHIFT
MATERIAL COLLECTION